KONAMI

KONAMI OFFICIAL BOOKS

SILENT HILL 4 THE ROOM™

OFFICIAL GUIDE COMPLETE EDITION

The Descent of the Holy Mother -The 21 Sacraments
The Third Sign And God said, Return to the Source through sin's Temptation.
Under the Watchful eye of the demon, wander alone in the formless Chaos.
Only then will the Four Atonements be in alignment.

サイレントヒル4 ザ ルーム 公式ガイド コンプリートエディション

KONAMI

KONAMI OFFICIAL BOOKS

SILENT HILL 4 THE ROOM™

OFFICIAL GUIDE COMPLETE EDITION

The Descent of the Holy Mother -The 21 Sacraments
The Third Sign And God said, Return to the Source through sin's Temptation.
Under the Watchful eye of the demon, wander alone in the formless Chaos.
Only then will the Four Atonements be in alignment.

サイレントヒル4 ザ ルーム 公式ガイド コンプリートエディション

SILENT HILL 4 THE ROOM™

公式ガイド　コンプリートエディション



CONTENTS

プロローグ 003
キャラクター紹介 004
サイレントヒル4の世界 009

基本システムの章 011
ゲームシステム 012
画面解説 015
302号室(自室)での行動 016
異世界での行動 018

シナリオ攻略の章 021
ページの見かた 022
302号室(自室の紹介) 024
地下鉄の世界 028
森の世界 040
水牢の世界 052
建物乱立の世界 064
アパートの世界 076
病院の世界 088
2度目の地下鉄の世界 100
2度目の森の世界 112
2度目の水牢の世界 124
2度目の建物乱立の世界 134
過去の302号室 146
302号室の外の世界 150

サイレントヒル4の世界の章 161
サイレントヒルシリーズ 時の流れ 162
悪夢の根源 164
21の秘跡 その犠牲者たち 166

知識の章 169
イベントアイテム 170
武器 176
クリーチャー＆ゴースト 184

最後の謎の章 197
エンディングの種類と条件 198
怪奇現象一覧 200
リザルト 204
赤の日記一覧 208
最短フローチャート 210

エクストラパート 213
2周目以降の追加要素 214
制作スタッフインタビュー 216





PROLOGUE

主人公ヘンリー・タウンゼントは、地方中規模都市アッシュフィールドの南方にあるアパート、「サウスアッシュフィールドハイツ」の302号室に、2年前から住み始めた。特に不自由な事も無く、ヘンリー自身この302号室での生活は気に入っていた。

しかし、5日前から異変が起きた。毎晩ヘンリーは同じ夢を見るようになり、そして…。

302号室から一切出られなくなった…。

テレビも、電話も、大声で叫んでも外には通じない…。外れない玄関の鎖、割れない窓、この302号室だけ日常から完全に隔離されたのだ…。

そんな中、ヘンリーに少しの希望の光がさした。バスルームから大きな物が壊れるような音がしたので、ヘンリーはバスルームを調べに行ってみると、壁に大きな穴が開いていたのだ。

5日間302号室に閉じ込められていたヘンリーは、その穴に入る事はためらいもしなかった。外に出られるのではないか、という希望を抱いて…。

これから、表現しきれないほどの地獄が待っている事も知らずに…。

Henry Townshend

ヘンリー・タウンゼント

物語の主人公である20代後半のごく普通の青年。感情はあまり表に出さないほうで、ややおとなしめに見られる性格だ。地方中規模都市アッシュフィールド南方にあるアパート「サウスアッシュフィールドハイツ」の302号室に、何となく引き寄せられるように2年前から住み始める。特に不自由な事も無く、本人もこの生活は気に入っていたのだが……。

Eileen Galvin

アイリーン・ガルビン

物語のヒロイン。年は20代前半で穏やかな性格の女性だ。だが、そのぶん人に頼りがちな、か弱い面をもっている。ヘンリーの隣室にあたる303号室の住人で、彼よりも前から「サウスアッシュフィールドハイツ」に住んでいる。ヘンリーとはお互いの顔と名前を知っている程度の関係。

Cynthia Velasquez
シンシア・ベラスケス

地下鉄の駅のような異世界でヘンリーが出会う女性。年は20代後半～30代前半といったあたり。頑固で強い性格だが、男性に対しては妖艶な色気をかもし出す。おぞましい異世界を自分の夢だと主張。最初は地下鉄の出口を探しているが、次第に何かを恐れ、ヘンリーに助けを求める。

Jasper Gein
ジャスパー・ゲイン

オカルト好きの青年で、年は20代後半くらい。森のような異世界でヘンリーと出会う。独り言が多く、たどたどしい口調が特徴。自分の世界に入り込む性格で、ヘンリーに対しても一方的にサイレントヒルの教団について話してくる。その挙動、言動は見るからに怪しい。

Joseph Schreiber
ジョセフ・シュライバー

ヘンリーが越してくる以前に302号室に住んでいた男性。フリージャーナリストとしてサイレントヒルの教団やウォルター・サリバンについて調査していた。3年前に行方不明になっている。

Andrew Desalvo
アンドリュー・デサルヴォ

円筒状の牢獄の異世界で出会う中年男性。サイレントヒルにある教団の孤児院の監視役だった。無類の酒好きで、腹いせによく子供を虐待していた。ヘンリーと出会ったときには、なぜか独房に閉じ込められている。

Richard Braintree
リチャード・ブレインツリー

ヘンリーと同じ「サウスアッシュフィールドハイツ」の207号室に住む男性。一見紳士的に見えるが、気に入らないことがあると、すぐカッとなる性格だ。ヘンリーとは建物が乱立する異世界で出会うことになる。

Frank Sunderland
フランク・サンダーランド

ヘンリーの住む「サウスアッシュフィールドハイツ」の管理人。人生経験が豊富な老人で、アパートで起こる不可思議な現象を目の当たりにしても、さほど動じない。もしかすると、今回の出来事についてなにか知っているのかもしれない。

Walter Sullivan

ウォルター・サリバン

常に冷静で落ち着いた雰囲気をもつ男性。「サウスアッシュフィールドハイツ」を模した異世界でヘンリーと出会う。ロングヘアーにロングコートという怪しげな風貌だが、表情は優しげで物腰は柔和。ヘンリーにアイリーンのことを語っていたが、その関係は果たして……。

Little Walter

ウォルター少年

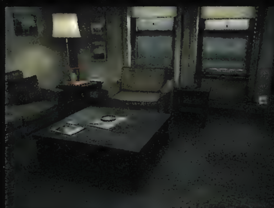
異世界のいろいろな場面でヘンリーの前に現れる少年。子供らしからぬ悲壮感を漂わせている。どうやら母親に会いたがっているらしいが……。

サイレントヒル4の世界

現実の自分の部屋である302号室と、突然部屋にできた「穴」で通じている異世界を行き来することでゲームは進行してゆく。まずは2つの世界の違いから理解しよう。

302号室

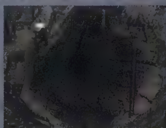
ヘンリーの自室。リビング＆キッチン、寝室、バスルーム、物置部屋という間取りになっている。持ちきれないアイテムを収納するアイテムBOXやセーブポイントも存在する。なお、ゲーム前半はこの302号室にいるだけでプレイヤーの体力が徐々に回復する。



ゲームの拠点となるヘンリーの自室。序盤は唯一の憩いの場となる。だが、ゲーム後半になると回復できなくなり、さらに怪奇現象が起こるようになる。

302号室と異世界をつなぐ謎の穴

初めバスルームの壁にできた壁の穴を通って異世界を探検する。物語を進めていくと、物置部屋にも穴が開くようになる。



異世界

異形のクリーチャーやゴーストが巣食う世界、それを異世界という。地下鉄、森、水牢、建物、アパート、病院などの異世界があり、現実世界にも存在する特定の場所がモチーフになっているようだ。この世界で異形のものに襲われ体力を失うと死んでしまう。



地下鉄サウスアッシュフィールド駅に酷似した異世界。



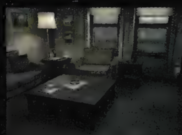
不気味に変貌したアパート。壁が肉塊のように見えるが……。

ゲームの流れ

突如302号室に出現した謎の穴から異世界に向かい、目的を達したら再び302号室に戻る、という流れになる。ただし、同じく異世界にある穴に入ることで、いつでも302号室に戻れる。

302号室

自室では体力の回復やアイテムの収納、セーブなどを行う。ただしゲーム後半になると回復もできず、安全な場所ではなくなる。





異世界

クリーチャーやゴーストのはびこる異世界。敵と戦ったり、イベントをこなすことで、物語は進展。途中で302号室に戻ることも可能。





302号室

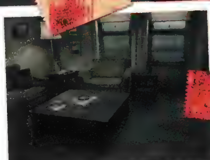
異世界での目的を達すると302号室に戻る。このとき自室のどこかに新たな異変が見つかることも。再び穴に入れば次の異世界へと進むことができる。



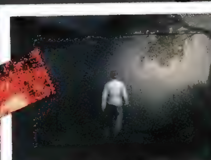


新たなる異世界へ

WORLD CHART


302号室
扉が堅く閉ざされ、出ることのできなくなった自室。

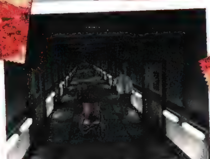

地下鉄の世界
B4まで存在する見慣れた地下鉄の駅。ただし人の気配はない。


森の世界
サイレントヒルの外れの森。その中心には孤児院跡がたたずむ。


アパートの世界
ヘンリーの住むアパートだが、その壁面はおぞましい肉塊が。


建物乱立の世界
サウスアッシュフィールドの建物や民家が乱立する雑多な世界。

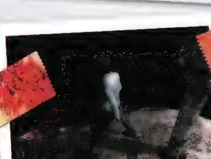

水牢の世界
サイレントヒルの教団が運営していたという牢獄跡。


病院の世界
アイリーンが運び込まれた病院。最寄の病院がモチーフ。


2度目の地下鉄の世界
再び訪れた地下鉄の駅。今度はアイリーンと行動する。


2度目の森の世界
孤児院「希望の家」の焼け跡のある世界。井戸を探索する。


2度目の建物乱立の世界
ペットショップやバー、スポーツ用品店などが乱立している。


2度目の水牢の世界
教団が運営していた牢獄跡。アンドリューゴーストと対決する。


ウォルターの儀式の世界
ウォルターの作り出したおぞましい精神世界の最深部。ここにはウォルターとウォルターの本当の姿といえるものが存在している。最後の戦いのステージで、ヘンリーとアイリーンが目にするものはいったい何なのだろうか。


過去の302号室
異世界の最深部にある、ジョセフが住んでいた頃の302号室。


302号室の外の世界
302号室の外に出た、現実のサウスアッシュフィールドハイツ。

Chapter:1

基本システムの章

System

System

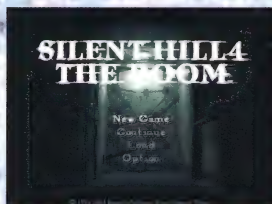
ゲームシステム

ゲームを開始する前に知っておきたい基本的な要素を紹介する。難易度別に変化する項目や、オプション変更など、自分の攻略スタイルに合ったものを見つけて欲しい。



タイトルメニュー

ゲームを起動すると現れるタイトルメニュー画面。メニューには「New Game」「Continue」「Load」「Option」という4種類の項目が並んでいる。ゲームを初めてプレイする際には「New Game」、引き続きプレイする場合は「Continue」もしくは「Load」を選択することになる。また、何も操作せずに一定時間放置するとデモムービーが流れる。



最初はまず「New Game」を選択し、その後難易度を決定する。またプレイ状況、セーブデータの有無により、メニュー項目は明滅する。

New Game　ニューゲーム

ゲームを最初からスタートするモード。初めてプレイする場合はこれを選ぶ。このモードを選択後に難易度を決めると、ゲームが始まる。

Continue　コンティニュー

ゲームオーバーおよびソフトリセットをした場合に選択可能になるモード。「Continue」の場合、最後に入った穴の場所から再開することになる。

Load　ロード

メモリーカードに保存したセーブデータから続きをプレイするモード。選択後にセーブデータの一覧が表示されるので、プレイしたいデータを選ぼう。

Option　オプション

ゲームをプレイする上でのさまざまな環境を変更するモード。詳細については14ページで解説しているので、そちらを見てほしい。

ゲームオーバーとコンティニュー

体力が0になるとゲームオーバーとなる。ゲームオーバー後はタイトル画面に戻り、続きをプレイする場合は「Continue」を選択する。「Continue」をするとわずかだが敵に与えるダメージが増え、受けるダメージが減少する。さらに難易度によっては、回復アイテムが1つも無い状態のとき、自室に回復アイテムが設置されることもある。



回復アイテムが1つもない場合に「Continue」すると、自室に回復アイテムが置かれていることも。

難易度について

「New Game」で最初からゲームを始めると、難易度を選択する画面になる。難易度はEasy、Normal、Hardの3段階が選択可能。各難易度による具体的な違いは以下の7種類の項目が挙げられる。これらを把握したうえで、自分に適した難易度を選ぶようにしよう。もし判断がつかないようなら、Easyから順にHardを目指してクリアしていくのもいい。



Hardを選ぶと敵がかなり手強くなる。アクションが苦手という人は、最初はEasyを選んでおくのが無難かも。

難易度設定により変化する項目

体力回復アイテム

栄養ドリンクや携帯用救急キットなどの体力回復アイテムを使用した際、難易度に応じて回復量が若干異なる。当然Easyが最も回復量が大きい。

難易度の低下

「Continue」した際、若干敵から受けるダメージが減少し、与えるダメージが増大するのは前述の通り。難易度に応じて、この増減の大きさは変化する。

コンティニュー時にアイテム

回復アイテムをひとつも持っていない状態で「Continue」した場合、Easy、Normalの場合は自室に回復アイテムが設置されることがある。

謎解きのヒント

Hardを選んだ場合のみ、謎解きのヒントが出ない場所がある。それは、水牢の世界で、監視室の報告書の内容がEasy、Normalとは異なるのだ。

ピストルの装弾数

ピストルに込められる弾の数は難易度によって異なる。Easyが最も多く12発の銃弾を装弾可能で、Normalは10発、Hardは8発となっている。

リザルト画面の計算

エンディングを迎えたときのリザルト画面での加算点数にも難易度が影響する。Hardをクリアしたときが最も高得点が得られる。詳細は204ページにて。

敵のステータスやアクション

各クリーチャーの体力、スピード、攻撃力は難易度によって変化する。Hardの敵が最も手強く、Normal、Easyの順に弱くなっている。また、これ以外にも一部アクションの違いなどもあるので、下のリストをしっかり把握しておこう。



Hardでは、クリーチャーが軒並み強力になる。ゴーストも格段に強敵に!!

難易度による敵のアクションの違い

VSゴースト	Easy、Normalでは、ヘンリーとゴーストが衝突するとダメージモーションをとるが、Hardではそのモーションが無くなる。
VSガムヘッド	Easy、Normalでは攻撃モーション中に向きを変えないが、Hardの場合は攻撃中にヘンリーのいる方向に向きを変える。
VSスニファードッグ	Hardのスニファードッグはバックステップ後に攻撃をする確率が高い。Easyは起き上がり時以外にバックステップはしない。
VSハマー	殺虫スプレーを食らって気絶した後、復帰するまでの時間がEasyは長く、Hardは短めになっている。



攻撃を避けると隙が大きかったガムヘッド（オールドタイプ）も、Hardでは隙も少なくなった。

オプションメニュー

タイトルメニューの「Option」を選ぶか、ゲーム中にSTARTボタンを押してポーズ状態から△ボタンでオプションを変更可能。オプション画面でR1・L1ボタンを押すともう1つ「Option2」メニューが出てくる。



OPTION 1

Brightness 明るさ

ゲーム画面の明るさを調整する。

Screen Position 画面位置

画面の表示位置がズレている場合に修正する。

Language 言語

日本語・英語のどちらかを選択する。

Subtitles 字幕

字幕の有無を設定する。デフォルトは字幕あり。

Vibration 振動

振動機能の有無を設定。デフォルトは振動あり。

Sound 音楽

音声のステレオとモノラルを設定する。

BGM Volume 背景音量

背景に流れる音楽の音量を調節する。

SE Volume 効果音量

効果音の音量を調節する。

OPTION 2

Button Config ボタン設定

ボタンの割り当てや操作方法を設定する。

Default Control 移動操作

左スティックによる移動操作を選択する。

Noise Effect ノイズ効果

画面のノイズ処理効果の有無を選択する。

Blood Color 血の色

戦闘シーンの血の色を設定。デフォルトは赤。

Head Motion 視点上下

自己視点で歩行時、視点を上下させるかを設定。

Hide Gauge ゲージ表示

体力ゲージを常に表示するかどうかを設定。

Hide Icon アイコン表示

アイテムアイコンを常に表示するかどうかを設定。

column ソフトリセット機能を活用しよう！

ゲームをプレイ中にリセットボタンを押さずにタイトルメニュー画面に戻る機能が、ソフトリセット機能だ。R1・R2・L1・L2・SELECT・STARTの6ボタンを同時に押すことでリセット可能。ゲームの進め方に失敗してやり直したい場合には便利な機能だ。

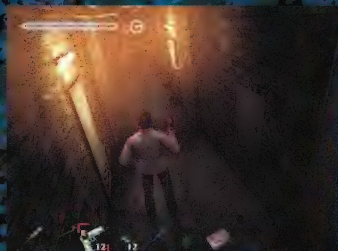


素早くタイトルに戻れる便利なコマンド。

Screen

画面解説

302号室では1人称視点、異世界ではクォータービューと、それぞれ視点が異なり、視覚的に確認できるものも少し異なる。ゲームを始める前に、画面の違いを認識しておこう。



2つの世界の画面の見かた

302号室



異世界



1 …体力
2 …現在の所持品
3 …調べられる場所アイコン
4 …パワーゲージ
5 …クリーチャーorゴースト
6 …プレイヤー

1 体力
ヘンリーの体力が表示される。クリーチャーやゴーストに襲われたり、怪奇現象などによりゲージが減り、0になると死亡（ゲームオーバー）になる。

2 現在の所持品
常に持ち歩いているアイテム一覧。全部で10個分のスペースがある。武器やキーアイテムもすべてここで所持、管理する。

3 調べられる場所アイコン
302号室のみ現れるアイコン。自室を探検中、調べることができる場所に立つとアイコンが点灯する。気になる場所はこれで確認しよう。

4 パワーゲージ
異世界でのみ使用されるアイコン。溜め攻撃ができる武器を装備し、◎ボタンを押すとゲージが溜まり、満タンになると溜め攻撃ができる。

5 クリーチャーorゴースト
異世界で登場するヘンリーの敵。あるものは補食のために、あるものは救いを求めるかのように襲いかかってくる。

6 プレイヤー
プレイヤーが操作するヘンリー。異世界ではプレイ視点が変わるので、その姿をみながら操作することができる。

Room Number 302
302号室での行動

すべての基点となるアパートの自室。閉じこめられたこの部屋から脱出するため、バスルームや物置部屋の穴を何度となくくぐる。ゲーム前半は体力回復の場としても重宝する。



行動する

自室内は左スティックを前に倒せば前方に進み、後ろに倒せば後退、左右に倒せば旋回できる。また、R1·L1ボタンで平行移動する。ヘンリーの視線は右スティックを上下に倒すことで変えることができる。さらに前方に歩きながら⊗ボタンを押すと、移動速度が若干速くなる。



室内の探索には、視点移動と平行移動は欠かせない。さらに、R3ボタンでデフォルトの高さの視点になる。

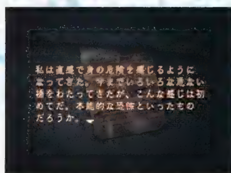
アイテムの使用

カーソルが合っているとき◎ボタンを押すとアイテムを使用する。ただし武器を持っていても装備することはできない。



メモを見る

玄関や異世界で手にいてたメモを読み直したいときに使用する。メモはスクラップブック画面で何度でも読み返すことができる。



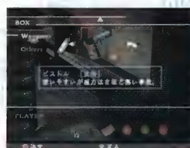
調べる

目のアイコンが表示された場所は、◎ボタンを押すことで調べることが可能だ。調べることで、302号室に飾られている絵を見たり、冷蔵庫の中を確認することができる。ほかにもアイテムの出し入れや、セーブをするにも調べることが必要になる。まずは目のアイコンが表示される場所をしらみつぶしに調べてみよう。自室は1人称視点なので、画面で酔ってしまう人は、「OPTION」で視線の上下のなしを選ぶと良い。また特定の場所を調べることで発生するイベントや使用できる設備もある。

アイテムの収納

アイテムBOX

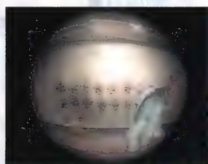
アイテムにカーソルを合わせ◎ボタンを押すとアイテムを移動できる。BOX内は武器とアイテムと分かれて収納されている。



覗く

ドアスコープ・壁の穴

扉にはドアスコープがあり、外を覗ける。ゲームが進むと隣室との壁にも穴が開き、様子をうかがうこともできる。



外を見る

リビング・ベッドルームの窓

リビングとベッドルームにある窓に合わせて◎ボタンを押すと外を眺めることができる。時には重要なヒントも……!?



電話をかける

電話

電話に合わせて◎ボタンを押すと、電話をかけられる。コードが切れており、ほとんどの番号はつながらないが……。



ゲームのセーブ

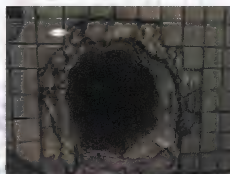
ヘンリーの日記

リビングの端に置いてある日記に合わせて◎ボタンを押すとセーブ画面が出現。このゲーム唯一のセーブポイントだ。



異世界へ行く

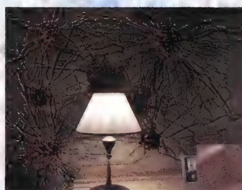
ゲーム開始後、電話のイベント、アイテムBOXの確認、そして窓の外を見るイベント、玄関のイベントを起こすと、バスルームに謎の穴が開く。この穴に合わせて◎ボタンを押すと異世界へ。また、ゲーム後半には物置部屋にも穴が開くが、こちらの穴が出現するとバスルームの穴は閉じてしまう。



突如302号室の壁に開いた穴。なぜこの穴が異世界へと通じているのか、謎は深まるばかりだ。

除霊をする

ゲーム後半になると自室内に悪夢の侵蝕が始まる。侵蝕により発生した怪奇現象に近づくとダメージを受けてしまう。これは除霊アイテムのホーリーキャンドルやセントメダリオンを使うことで鎮められる。



怪奇現象は部屋のいたるところで発生。この現象が起こったらしっかり除霊することをオススメする。

除霊アイテム



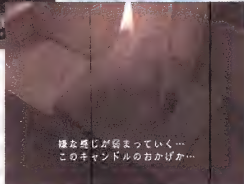
ホーリーキャンドル

怪奇現象の近くの床やテーブルに向かい、カーソルを合わせ◎ボタンで除霊を行う。



セントメダリオン

装備していると怪奇現象によるダメージを跳ね返す。長くはね返していると壊れる。



怪奇現象の除霊には、除霊アイテムを使用する。それぞれの除霊特性を把握しておきたい。

Another World
異世界での行動

異形のクリーチャーやゴーストが跋扈する異世界。ここでは謎の探求と敵との接触がメインとなる。いざというときに備えて、操作方法を頭に叩き込んでおこう。



行動する

移動の基本となるアクション。左スティックを少し倒すと、倒した方向に向かって歩く。カメラの切り替え時には、向いている方向とは関係なく画面に対応した方向に補正が働くので、なれるまで多少時間がかかるかもしれない。また左スティックを倒しながら⊗ボタンを押すと、走ることができる。走ると大きな足音がするため、クリーチャーに見つかりやすくなる。体力が少ないときほど注意深く行動する必要があるのだ。走っている時に障害物などに当たる場合があり、よろめくこともあるが、ダメージをうけることはない。



落ちているアイテムなどを見逃さないように、通常時は歩きで慎重に探索するのが基本となる。



ゲーム後半でアイリーンをつれて歩く時は、彼女がダメージを受けないように注意が必要だ。

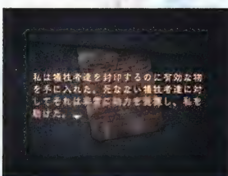
地図を見る

△ボタンで地図を表示。さらに◎ボタンを押すと拡大することができる。マップが複数ある場合は方向キーの上下で切り替えできる。



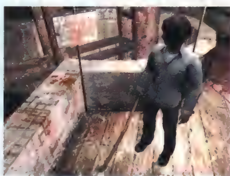
メモを見る

自室と同じく今まで取得したメモを見直すことができる。謎解きなど、行動に詰まったときには見直すようにしよう。



調べる

目の前に調べる対象があるとき、◎ボタンを押すと調べることが可能。調べられる物が近くにあると、ヘンリーの顔がそちらに向く。



アイテムの使用

異世界のなかで、キーアイテムや回復アイテムを使用する。使用したいアイテムを選択中に◙ボタンで使うことができる。



武器の装備

現在の所持品が表示されているとき、カーソルを装備していない武器に合わせて◙ボタンを押すとその武器を装備する。また、武器の中にはアイリーン用のものも存在する。アイリーンに装備させるには、彼女が近くにいるとき、カーソルをその武器に合わせて、◙ボタンで大丈夫だ。



戦う相手や状況に応じて、武器を変更するのも戦術のひとつ。それぞれの武器の特性を把握しておくことが重要だ。

打撃系武器の特徴

直接クリーチャーを殴りつけてダメージを与える武器が打撃系武器だ。ピストルのように弾数制限などはなく、基本的に無制限に使えるのが特徴といえる。ただし、例外として、折れてしまうと武器として使えなくなるゴルフクラブや、割れることで攻撃力が変化する「白ワインの瓶」のような武器も存在する。



武器によって威力はもちろん、リーチの長さや攻撃スピード、溜め攻撃にかかる時間なども異なる。



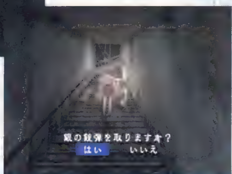
ゴルフクラブは何度か使っていると折れてしまう。こうなると装備することも捨てることもできなくなる。

間接攻撃系武器の特徴

ピストルに代表されるような間接攻撃系の武器は、離れた場所から攻撃できるのが最大のメリット。アクションが苦手なプレイヤーでも、ダメージを受けずにクリーチャーを倒すことができる。ただし、装弾数が0になった際に銃弾を持っていると、1発分の発射時間を利用して自動的に装填する。リロード中は無防備になるため注意が必要だ。



弾は貫通するので、クリーチャーが重なっているときに使用するといいだろう。



ピストルの種類は2種類、銃弾は3種類ある。ピストルの弾は難易度によって充填数が違う。

column ゴーストに対抗できる唯一のアイテム「帰服の剣」

「帰服の剣」は、その名前から一見武器のように思えるが、常に装備することはできず攻撃するためのものではない。これはゴーストを封印できる唯一のアイテムで、完全ダウンしたゴーストに使用するとその場に縫い留めることが可能だ。その後、引き抜けば再使用することもできるが、縫い留めていたゴーストも復活してしまう。「帰服の剣」は、ゲーム中にわずか5本しか登場しないため、使いどころには頭を悩ませられる。



通常攻撃で完全ダウンしたゴーストの近くで使用すると、剣を突き立てて封印する。



引き抜けば再使用可能。ゴーストを封じ、目的を遂行したら回収するという手もある。

クリーチャー・ゴーストと戦う

敵との戦闘は避けて通るにこしたことはないが、どうしても避けられない状況も出てくる。戦闘のプロではないヘンリーだが、入手した武器を装備してクリーチャーと戦うことが可能だ。いざというときに慌てないように、戦闘時の基本動作はしっかり把握しておこう。ちなみにゴーストを完全に倒すことはできないが「帰服の剣」で封じることはできる。

構える

R2ボタンを押すと、ヘンリーは装備武器を構える動作をとる。これで近くにいる敵にターゲットを固定するので、もしターゲットを変えたい場合は、再度構え直す必要がある。



攻撃する

R2ボタンを押して構えた状態のとき、◎ボタンを押すとターゲットの敵に対して攻撃を行う。攻撃方法は装備している武器により異なるが、打撃武器による直接攻撃と銃器などによる間接攻撃にわけられる。



溜め攻撃

構えた状態で◎ボタンを押しつづけるとパワーゲージが上昇。これがMAXに達した後、◎ボタンを離すと、強力な溜め攻撃を繰り出す。溜め攻撃を繰り出した瞬間は、少しの間無敵時間が存在する。



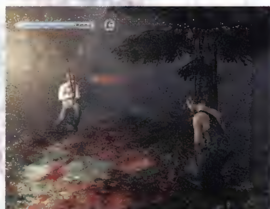
追打ち

ダウンした敵の近くで◎ボタンを押すとトドメを刺すことができる。どの武器を装備していても行えるアクションだ。武器によっては踏みつけ以外のアクションが発動することもある。



バックステップでの回避

構えた状態で⊗ボタンを押すと、バックステップして相手との距離をとることができる。敵の数が多いときや、接近しすぎた場合は、バックステップで間合いを離すことも重要だ。



左右ステップでの回避

左スティックを倒しながらバックステップすると、倒した方向にサイドステップすることができる。敵の攻撃を避けて、隙を見てこちらが攻撃しよう。



chapter 2

シナリオ攻略の章

Scena o

introduction

攻略ページの見かた

攻略ページは大きく分けるとフローチャート、攻略マップ、ストーリー解説の3ブロックから構成されている。

攻略ページは、基本的にフローチャートから始まり、攻略マップ、ストーリー解説の順に流れていく。初めて訪れた異世界は、フローチャートで大まかな流れを把握してから、攻略マップや詳細なストーリー解説に目を通そう。なお、この3ブロックに共通して登場する数字の書かれた赤色の紙は、それぞれ同じエリア内で対応している。

また、1つの異世界を後に再び訪れることになるが、最初に来たときに拾わなかったアイテムは2度目の異世界で拾うことも可能だ。よって攻略マップには、1度目と2度目の両方の異世界に、同じアイテムは記していない。ただし、1度目の異世界で既に拾ったアイテムは、2度目の異世界では登場しないことを覚えておこう。

フローチャートページ

水牢の世界

FLOW CHART

01 さらに変形した穴から 新たなる異世界へ

02 「探検のメモ」を入手　独房の並ぶ1F牢獄で囚われのアンドリューに遭遇

03 1F牢獄入口で「監視員の日記」を入手

04 B2Fの水車室へ行き「水牢外への鍵」を発見

05 建物外側の回廊を昇り屋上の貯水タンクへ

06 3F独房の穴から一気にB1まで落ちる

07 B1中央のはしごをつたって建物の中心部にある監視室へ

08 2F監視室のハンドルを左右どちらかに4回まわす

09 3F監視室のハンドルを右に2回まわす

10 脱出したアンドリューとウォルター少年との遭遇

11 3F独房の穴からB1厨房まで降りる

12 「監視の銘板」を取り処刑室へ入る

13 「0302」を打ち込みアンドリューの死体を目撃

Return to my room

NEXT 「建物乱立の世界」

052 SILENT HILL 4　　SILENT HILL 4 053

その世界をクリアするためのチャート

その世界で起こる出来事をフローチャート化したもの。攻略開始からその世界をクリアするまでの攻略順序と場所、簡単な内容が記載されている。効率良くクリアするためにも、一通り把握しておきたい。

攻略マップページ



異世界のマップ

異世界の各エリアの全体マップ。クリーチャーやアイテムの配置、さらに扉や階段などの通行の可否が示されている。

出現クリーチャー＆ゴーストアイテムリスト

そのエリア内に出現するクリーチャーとゴースト、さらに落ちているアイテムの一覧。見落とさないようにチェックしておこう。

凡例			
	…スタート地点	…開くために何かが必要な扉	…はしご
	…穴	…閉じたまま絶対に開かない扉	…行き止まり
	…紋章の扉	…自由に出入りできる扉	…フローチャート、解説ページとリンクしているポイント
	…階段		

ストーリー解説ページ



攻略ポイント解説

詳細な攻略や解説を行っている。各見出しの横の番号は、フローチャートについている番号と連動している。

ハードモード攻略

ハードモードでプレイする際の注意点をピックアップ。特に注意すべき敵の攻略方法を掲載している。

自室の変化

そのエリアをクリア後、自室に戻ったときに起こる変化や発生するイベントについて解説している。

302号室

STRATEGY

サウスアッシュフィールドハイツ、302号室。
この何の変哲もないアパートの一室から、
歪んだ悪夢の連鎖が始まる。
閉鎖されたこの空間に逃げ道は……ない。

外界から閉ざされた始まりの場所

ベッドルーム

悪夢に苛まれるヘンリーが、いつも目覚める場所。穴を通じて異世界から戻った時も、ここにたどりつく。



バスルーム

ユニットバスと洗面所が備え付けてある。あることで異世界へと通じる穴が壁に現れる。

物置部屋

乾燥機や工具類、灯油などが置かれている。ヘンリーが引っ越してきてからあまりいじっていないようだ。

窓の外

ヘンリーが外界を垣間見ることのできる、唯一の場所。だが窓から出ることはできない。



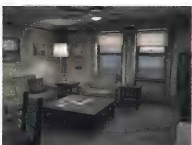
玄関

何者かによって厳重に閉ざされた扉。ときおり、謎のメッセージが挟まれることがある。



リビング

テレビやソファ、本棚など最低限の調度品が並ぶ。本来ならここがくつろぎの場所であるはずなのだが……。



キッチン

キッチンと冷蔵庫、そのほかひととおりの調理器具がそろっている。だが今は調理している場合ではない。



01 赤錆びた部屋の中で

place: 悪夢の中の自室 ベッドルーム

サウスアッシュフィールドハイツの302号室にヘンリーが住むようになって2年。これまで特に不自由なこともなく暮らしていたが、5日前から奇妙な夢を繰り返し見るようになる。夢の中の部屋は、どこもかしこも血と錆が浮いた不気味な空間と化していた。

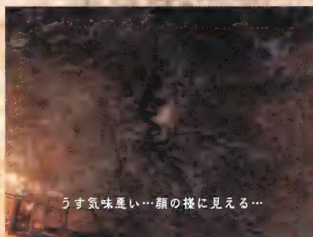


見慣れた部屋の風景が、血なまぐさい色に染まってヘンリーを取り囲む。

02 壁に浮ぶ顔

place: 悪夢の中の自室 リビング

まずはベッドルームからリビングへと部屋を見て回ろう。壁も床も赤黒い染みだらけだ。つけっぱなしにされたテレビが発する不快なノイズの中、壁に目を向けると、壁に浮かぶ気味の悪い模様が目に飛び込んでくる。それはまるで、苦悶に歪んだ人間の顔のようにも見えるが……。



リビングの壁に浮き出た奇怪な人面。この部屋にいったい何が……？

03 侵食される部屋

place: 悪夢の中の自室 リビング

突然、みしみしと軋む音とともに、部屋のいたるところで黒い亀裂が広がる。そしてリビングの壁、さっきの人面の浮んでいた場所から、亡霊のごとき人影がずるりと這い出してくる。うめき、のたうち回りながらこちらへ向かってくる亡霊を目にして、ヘンリーの意識は遠のいていく。



壁を抜けて這い出してくる人影。それは呪われた亡者なのか。

04 悪夢から悪夢へ

place: ベッドルーム

悪夢から目覚めると、そこはいつもの自分の部屋だった。先ほどまであった血も錆も見あたらない。いつもの自分の部屋に安心したのもつかの間、自分が置かれている状況を改めて認識する。それは、今の夢を見始めた5日ほど前から302号室から出られなくなっていることだ。

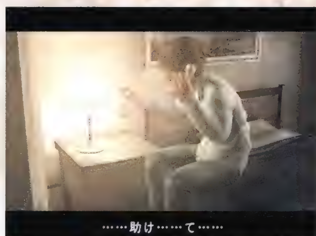


正常に戻ったかのような部屋の風景。だがそこは密室と化していた。

05 断ち切られた電話からの呼び声

place: ベッドルーム

ベッドルームにある電話に手をかけても、やはり通じない。この部屋に閉じ込められてから、外界とのつながりはすべて断ち切られているのだ。だが、突然電話が鳴り出す。受話器を取ってみると「助けて」という女の声がかすかに聞こえて、すぐに途切れてしまう。



通じないはずの電話からコールが。それは助けを求める女の声だった。

06 窓の外に見える日常

place: ベッドルーム（またはリビング）

部屋の窓を割って脱出することは不可能だが、アパートの外の街並みを覗くことはできるようだ。外を見てみると、アパート前の地下鉄の駅入口に女性の姿を目にすることができる。彼女はしばらく人を待っているようなそぶりを見せたあと、ひとりで地下鉄の駅に降りていく。

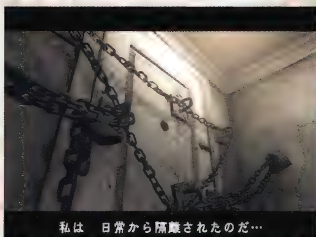


地下鉄駅の入口に立つ女性。なにげない、ごく普通の風景に見えるが……。

07 封印された扉

place: 玄関

ベッドルームを出て玄関に向かおう。そこにあるのは、おびただしい数の鍵と鎖によって内側から封じられた扉だ。打ち破ることはできず、声を出しても外には届かない。ドアスコープを覗くと隣室の住人アイリーンの姿が見えるが、彼女にこちらの異変を伝える術はない。

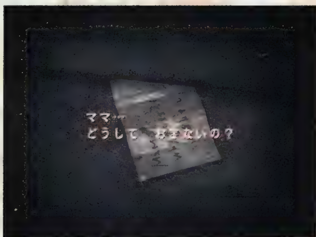


執拗なまでに固く閉ざされた扉。誰が、いつの間にこんなことを？

08 チェストとふたつのメッセージ

place: リビング～玄関

リビングを見て回ると、片隅のチェストに目が留まる。これはさまざまな品物を保管するアイテムBOXだ。ほかにも窓の脇の本棚の裏から「本の切れ端」、そして玄関のドアの下から「最初の手紙」を発見する。どちらにも謎めいたメッセージが書かれているだけだ。

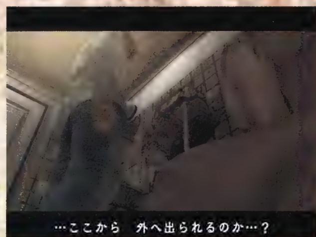


たどたどしい子供のような文字で綴られた「最初の手紙」。

09 バスルームに開いた大穴

place: バスルーム

何かが崩れるような大きな音が聞こえたら、バスルームへと向かおう。浴室の壁には、巨大な穴が開いていた。人ひとり通れそうなほどの穴の奥には、なにやらただならぬ気配が感じられる。ここから、ヘンリーは外の世界へと脱出することができるのだろうか？

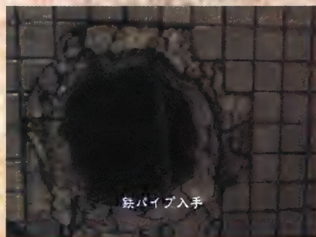


突如としてバスルームに開いた穴。その奥は暗黒の闇に包まれている。

10 せめてもの武装

place: バスルーム

バスルームの穴から、配水管の一部が垂れ下がっている。これを引き抜いてみると、ちょうど長さ1メートルほどの鉄パイプが手に入る。これは自分の身を守るためのちょっとした武器になるだろう。まるで、今後このようなものを使う局面が起こるとでもいうように……。



鉄パイプを入手。万が一のための、今のところ唯一の武器だ。

11 漆黒の穴の中へ

place: バスルーム

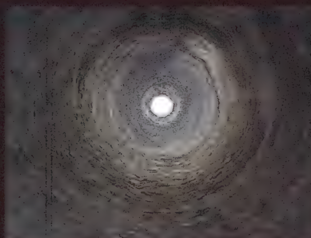
この穴の先がどうなっているのかはわからないが、この時点では穴を進むほかに部屋を出るてだてはない。完全な密室状態となった302号室の中で、この穴だけが外へ出るための唯一の望みなのだ。わずかな脱出の可能性を信じて、この穴の暗闇の中に身を投じよう。



脱出への小さな希望を求め、穴の中へと入ってゆくヘンリー。

異世界へ…

閉ざされた302号室を抜け出すため、穴をくぐり抜けるヘンリー。だがそんな彼の願いはむなしく裏切られる。長いトンネルの先に待ち受けているのは、想像を絶する不可思議な異世界である。そこでヘンリーは、さまざまな怪異と危機、そして謎に直面することとなる。



永遠とも思える長い穴の向こうで、ヘンリーを待つものとは……？

SUBWAY

地下鉄の世界

FLOW CHART

01 薄暗い地下鉄駅通路で
シンシアとの邂逅

02 女子トイレに駆け込むシンシア
次の瞬間クリーチャー襲来

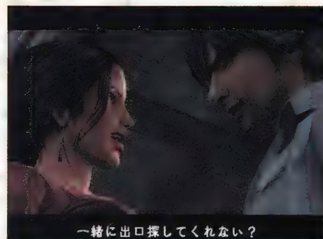
03 女子トイレの中に
もうひとつの穴を発見

04 302号室に戻ると
壁に隣室に通じる覗き穴を発見

05 シンシアからの電話を受け
ふたたび穴の向こうへ

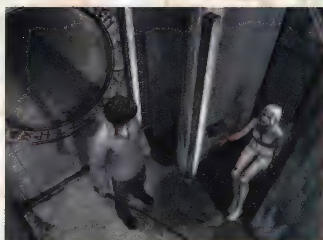
06 不気味なマネキンから
ホームへ入るコインを入手

07 改札を抜けて
リンチストリートラインのホームへ









08 ホームへ降りる道を阻む
ゴーストとの遭遇

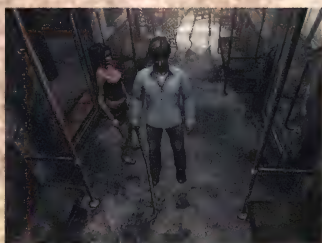
09 運転室でボタンを押し、
シンシアと再会地下鉄車両の中へ

10 車両を通ってホーム反対側へ
再び消えるシンシアの姿

11 キングストリートラインのホームに
シンシアの構内放送が響く

12 エスカレーターを上り
キングストリートライン改札へ

13 閉ざされた駅員室の中で
血みどろのシンシアが……！







「16121」



Return to my room

NEXT 「森の世界」

地下鉄の世界

MAP

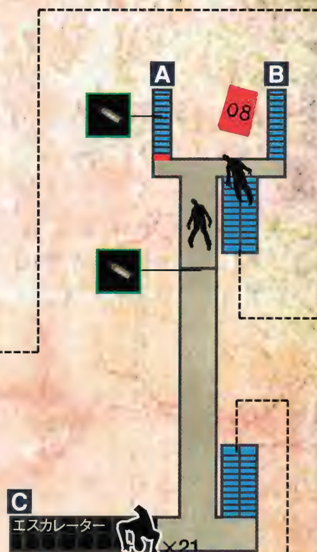
ヘンリーが初めて体験する地下鉄の世界は、
線路が2ライン乗り入れしていて、
自分がどちらのホームにいるのかがわかりづらい。

クリーチャーとの遭遇

トイレ前では、シンシアと入れ替わりにスニファードッグが出現する。はじめて遭遇するクリーチャーになるが、あわてずに倒していこう。







B2

ゴースト出現

B2階段付近には、実体を持たぬゴーストが徘徊している。クリーチャーと違い完全に倒すことはできないので、うまくやりすごそう。



Items

 リンチストリートのコイン	 ピストルの弾×3
 誘惑の銘板	

Creatures & Ghosts

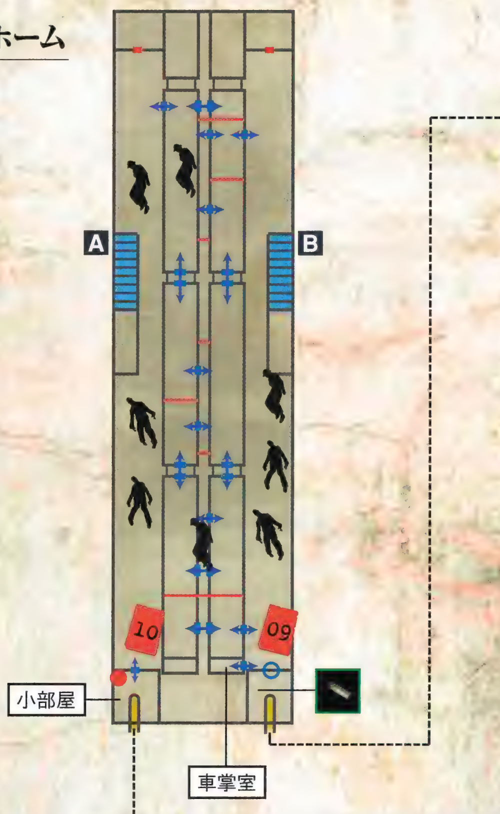
 Victim - old type

 Victim 14

 Sniffer Dog (male)

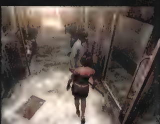
 Wallman

B3
リンチストリートラインホーム



迷路状の車両内

行き止まりや開かないドアによって、車両内はさながら迷路だ。マップをよく見て、ホームの向こう側へのルートを把握しておこう。



B4
キングストリートラインホーム



ウォールマン

上りエスカレーターの壁面から突然ぬっと飛び出してくるクリーチャー。この攻撃を食らうと意外な大ダメージを受けるので注意。



Items

 9番アイアン

 栄養ドリンク

 ピストルの弾

Creatures & Ghosts

 VICTIM - old type

 Victim 13

 Victim 14

 Sniffer Dog (male)

地下鉄の世界

STRATEGY

封じられた自室から脱出する唯一の道と信じて、
奇妙な穴に身を投じるヘンリー。
だがその先に広がっているのは現実とはどこかが違う、
不気味にゆがんだ世界だった……。

01 異世界での目覚め

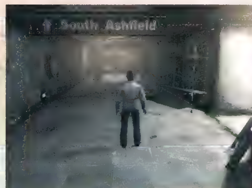
place: B1 エスカレーター前

気がつくと長いエスカレーターの上に座り込んでいた。どうやらここは地下鉄の駅構内らしいが、ひと一人歩いてなく、様子がおかしい。薄暗い通路を道なりに歩いていくと、構内でただひとりの人間に遭遇する。シンシアと名乗るその女性は、この世界が自分の見ている夢だと強気な主張をしつつも、2人で協力してこの世界の出口を探そうと、話をもちかけてくる。

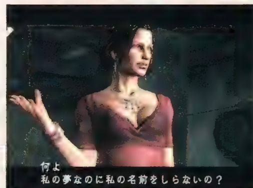
person: シンシア・ベラスケス

ヘンリーが地下鉄のような世界で出会う女性。この世界が自分の見ている夢にちがいないと強弁しているが、出口を探すためにヘンリーと行動をともにする。





不気味な静寂に包まれた謎の世界。向こうに見える人影は……？



シンシアは、この世界は自分の夢だと言い放つ。

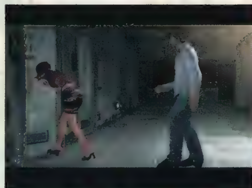
02 謎の生物の出現

place: B1 女子トイレ前

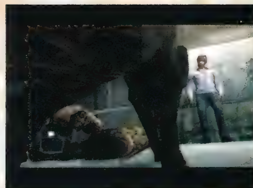
突然、身体の不調を訴えて女子トイレへ駆け込むシンシア。しばらく通路で待っていると、シンシアのかわりにクリーチャー、スニファードッグがトイレから飛び出してくる。このクリーチャーは2体で襲ってくるため、囲まれないよう間合いに気をつけて1体ずつ仕留めよう。一度倒れても死んでいない場合があるので、至近距離から踏みつけてとどめを刺すのが肝心だ。

point: クリーチャーとは？

クリーチャーとは、異世界に徘徊する異形の存在。噛みつきや体当たりなどさまざまな攻撃を仕掛けてくるが、武器で応戦すれば必ず倒すことができる。完全に死んでいるか、あるいはダウンしているだけかは、うめき声やクリーチャーの痙攣する様子なので判断することができる。



急に女子トイレに飛び込むシンシア。いったい彼女の身に何が？



襲いかかるクリーチャーには手に入れた鉄パイプを装備して攻撃だ。

03 消えたシンシア

place: B1 女子トイレ

スニファードックを倒した後、女子トイレの中に入ってみても、シンシアの姿はどこにもない。そのかわりトイレの奥の壁に、模様に縁取られた奇妙な大穴が口を開いているのに気づく。シンシアも見あたらないし一度自室に戻って気分を落ち着かせよう。


トイレの壁には大きな穴が。ヘンリーを誘うかのように口を開いている。

04 壁に開けられた覗き穴

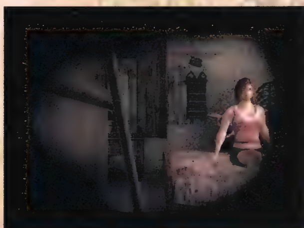
place: 自室 リビング

自室に戻ってみると、リビングの小さな棚が動かされていることに気がつく。怪しんで棚をどけると、壁には意味不明のメッセージと、隣室への覗き穴が発見できる。覗き穴の向こうには隣人・アイリーンの日常が見えるが、こちらの異変には気づいていない。床にピストルが落ちているので、とりあえず拾っておこう。


棚の裏に刻まれたメッセージと覗き穴。誰が、いつの間に……？

person: アイリーン・ガルビン


ヘンリーの部屋の隣、303号室の住人。ヘンリーとは単なる顔見知り程度の間柄で、この時点ではまだヘンリーの部屋に何が起こっているのかを気にも留めていない。


覗き穴を覗くと、何も知らないアイリーンの日常生活が見える。

05 シンシアからの電話

place: 自室 ベッドルーム

突然部屋に鳴り響く電話のベル。不通になっているはずの電話がなぜ鳴り出すのか？　受話器を取ってみると耳に入ってきたのは、助けを求めるシンシアの声。やはり、あの場所での出来事は夢ではなかったのだ。これはもう一度、穴の向こうの世界へと行く必要がありそうだ。

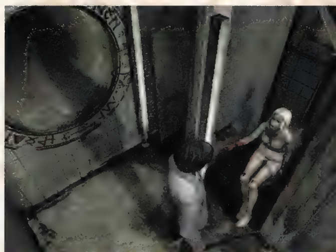


電話口から聞こえるシンシアの声。また あの世界へ行かねばならない。

06 シンシアを探して

place: B1 女子トイレ

穴を通じて元の女子トイレに戻ると、やはりシンシアの姿はない。代わりに、個室の中から不気味な女の姿をしたマネキンを見つけることができる。その手に握っているのは、リンチストリートラインの改札を通るためのコイン。これを使えば改札を通過することができそうだ。



恐怖に凍りついたような姿のマネキン。その顔はどこかで見たような……。

07 リンチストリートラインへ

place: B1 リンチストリートライン改札

「リンチストリートラインのコイン」を手に入れたら改札へと向かおう。改札の周辺にはスニファードッグが1匹いるので注意したい。また、改札の奥の通路の先にある階段（マップ南西方向）にもスニファードッグが2匹いる。戦いを避けることもできるが、ここにはピストルの弾があるので、注意しつつ確実に入手しておこう。「リンチストリートラインのコイン」を改札に通すと、ホームへと続く下り階段が見えてくる。



改札前にもスニファードッグが。落ち着いて確実に倒そう。



コインを使って改札を通る。シンシアはこの先にいるのか？

08 ゴーストの恐怖

place: B2 リンチストリートライン通路

ホームへ続く階段を下りていくと、新しい敵ゴーストが壁をすり抜けて現れる。ゴーストはいくら攻撃を加えてもしばらくすると再び起き上がり、ヘンリー目指して襲いかかってくるやっかいな存在。彼らは近づくだけでヘンリーの体力を奪っていくので、ここは相手にせず走って通り抜けるほうが得策だ。一定の区間追いかけてくるけど、振りほどくことは可能だ。

point ゴーストとは？

この世界を徘徊する、人のかたちをした死者たち。浮遊しながら近づいてきて、助けを求めるかのようにヘンリーにすがりつく。ダウンさせるのもかなりのダメージを与えないといけないので、複数のゴーストに囲まれる事態は避けるようにしたい。



壁を抜けて現れるゴースト。うかつに近よると危険な存在だ。



ゴーストの邪悪な思念が、近づくだけでヘンリーをさいなむ。

09 シンシアとの再会

place: B3 リンチストリートラインホーム

ホームに降りると、シンシアの声が響いてくる。彼女はどうやら地下鉄の車両内に閉じ込められているらしい。そこでP32マップ下側の先頭車両に入り、車掌室のスイッチを押してドアを開放してあげよう。合流したシンシアとは、以後行動をともにすることになる。ホームにはゴーストが徘徊しているので、駆け足で避けるのが無難。シンシアは引き離してもすぐ追いついてくるので、待たなくても大丈夫だ。



シンシアの姿を発見。車両の中から出られないらしい。



車掌室のボタンを押せばドアのロックが解除される。

10 地下鉄車内の迷宮

place: B3 地下鉄車両内

ホームに停車しているふたつの車両をうまく通り抜ければ、反対側のホームにたどり着ける。だが車両内は行き止まりだらけで、しかもゴーストが徘徊している。ゴーストは肉迫してきたときだけ数回攻撃してひるませ、逃げに専念するのがベスト。あとはマップで経路を確かめながら進もう。ホーム反対側の小部屋（マップ左）には新たな穴とハシゴがあるが、なぜかシンシアとはここではぐれてしまう。



地下鉄車両内はさながら迷路。向こう側にたどり着けるか？

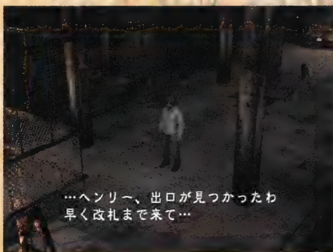


反対側ホームの小部屋には例の穴が。だがシンシアは……。

11 キングストリートラインへ

place: B4 キングストリートラインホーム

はしごを降り、通路を右に曲がった先にはキングストリートラインのホームがある。スニファードッグの群れに気をつけながら、ホーム中央のエスカレーターへと急ごう。ほかにもエスカレーター脇の栄養ドリンクは忘れず取っておきたい。車両内で9番アイアンも見つけられる。

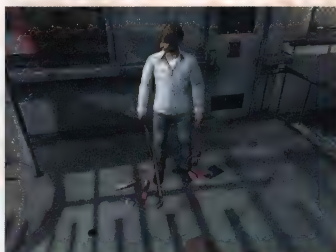


ホームに響く構内放送はシンシアの声。「出口がみつかった」と言うが……。

12 長いエスカレーターの果てに

place: B4〜B2 キングストリートライン構内

長い上りエスカレーターの壁からはクリーチャー・ウォールマンが続々と現れる。ここは敵の攻撃後の隙をついて避けるのが無難だ。エスカレーターの先の階段をさらに上がると、キングストリートライン側の改札へ到達。駅員室のドアにある「誘惑の銘板」を取り、室内に入ろう。



改札前に散らばった化粧品などの品々。もしかして、これはシンシアの?

13 シンシアの無残な死

place: B2 キングストリートライン駅員室

駅員室に入ると血だまりの中で倒れているシンシアと再会する。「これは……夢よね」とつぶやいて、こと切れるシンシア。そして彼女の胸元には「16121」という謎の数字が刻まれている。凄惨なシンシアの最期を前にして、ヘンリーは茫然とするばかりだ。



壮絶な死をとげるシンシア。彼女の言葉どおり、夢であったなら……。

●ハードモード攻略　クリーチャーの強さの変化

Hardモードのクリーチャーは攻撃力、体力、耐久力、回復力などパラメータがアップしている。たとえばスニファードッグを例にすると、Easyモードを1とした場合Normalモードで1.2倍、Hardモードでは1.7倍とヒットポイントが増えている。同じく防御力を見ると、Easy:Nomal:Hardが、1：1.3：2となっている。これだけでもHardモードのクリーチャーがどれだけ手強いかわかるだろう。



Creature;
SNIFFER DOG
(male)



Hardだといきなり強いスニファードッグ。ただしスピードには変化はない。



「逃げる」「避ける」スキルも必要になる。バックステップを活用しよう。

自室の変化

ヘンリーは、今起こったことが悪夢だったかのように感じられる。しかしラジオから流れる無線と、窓の外の様子から穴の向こうの世界での出来事が、単なる夢ではないと思わせるには十分のようだ。

窓の外

騒がしい目覚め

窓の外を見ると、地下鉄駅の入口に救急車とパトカーが。この騒ぎはいったい……？



バスルーム

大きさを増す穴

地下鉄駅から戻った後、バスルームの穴は以前より大きく変形。この先には何が？





リビング

ラジオからの会話

「身体に数字の刻まれた女の死体を発見」という警察無線が。これはもしや？

玄関

廊下を掃除するアイリーン

何かをこぼしてしまったらしく、愚痴を言いながら廊下を掃除をしている。

赤の日記　4月8日

ドアの下には何者かが挟み込んだ日記が。「教団」「あの町」「2人の人物」とは？

森の世界

FLOW CHART

01 部屋で目覚めると
アパートの外で殺人事件のニュースが

02 冷蔵庫から「チョコレートミルク」と
「白ワインの瓶」を入手

03 森の中には
ヘンリーには読めない文字が

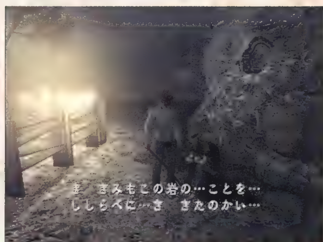
04 停まっている自動車の中から
「ジャスパーのメモ帳」を発見

05 聖母の岩の前にたたずむ
ジャスパーと遭遇

06 墓場で謎の子供と
ジャスパーに出会う

07 希望の家の前に立つ
ジャスパーと会話









08 「チョコレートミルク」と引き換えに
ジャスパーからスコップを入手

09 森の南東でスコップを使い
「錆びと血の鍵」を掘り起こす

10 一度穴から部屋に戻り
鍵を置いてふたたび森へ

11 希望の家のあるエリアまで行き
もういちど鍵を取りに穴へ入る

12 鍵を使って希望の家の内部へ
屋内で「経典の切れ端」を発見

13 希望の家の奥の部屋の扉で
「起源の銘板」を入手

14 奥の部屋に入ると
燃えさかるジャスパーが……









Return to my room

NEXT 「水牢の世界」

森の世界

MAP

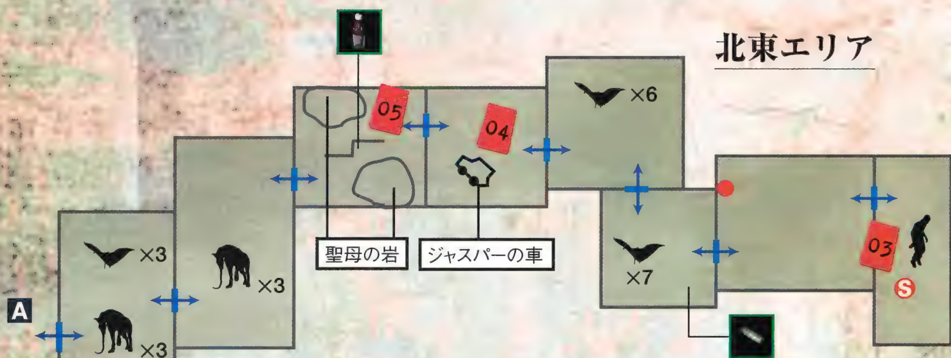
霧に視界を阻まれた夜の森。
謎の教団が運営する孤児院「希望の家」を中心に、
四方へと道が延びる。

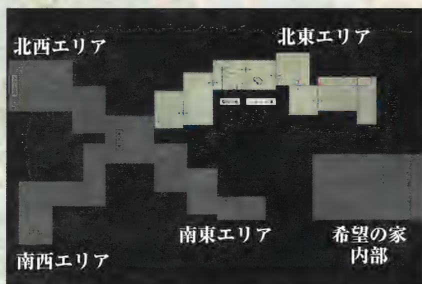
ジャスパー近くの栄養ドリンク

ジャスパーと最初に出会う「聖母の岩」近辺には回復アイテムである「栄養ドリンク」が落ちている。必ず拾っておこう。



北東エリア

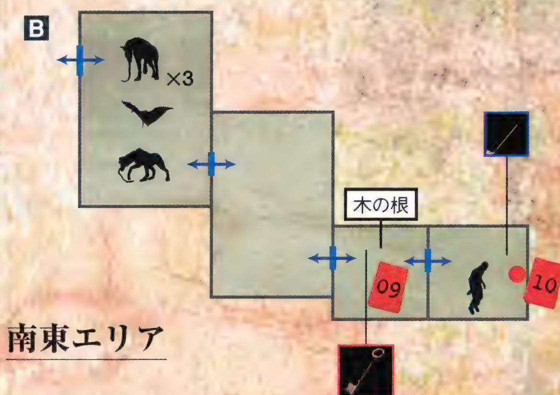


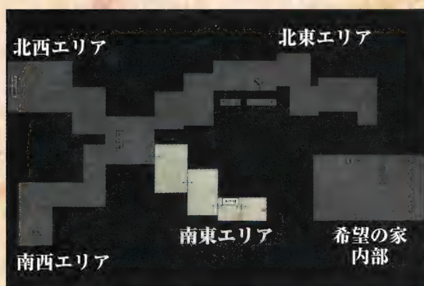


ヴィクティム04と6番アイアン

南東エリアの最端部には「6番アイアン」が落ちている。だがその周辺にいるゴースト・ヴィクティム04の接近には注意。







スニファードッグの群れ

森の小道には3、4体のスニファードッグが徘徊している。複数に囲まれないよう注意しながら移動するように心がけるといい。



Items

 6番アイアン	 栄養ドリンク
 錆びと血の鍵	 ピストルの弾

Creatures & Ghosts

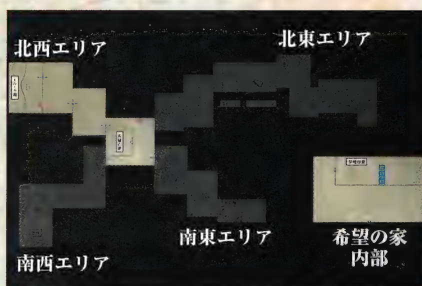
- Victim 04
- Hummer
- Sniffer Dog (female)
- Sniffer Dog (male)

北西エリア



希望の家内部



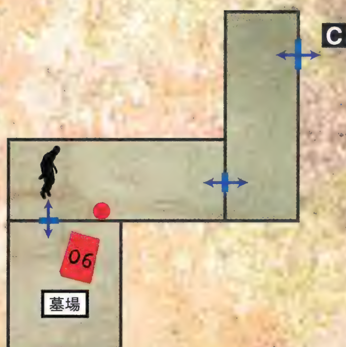


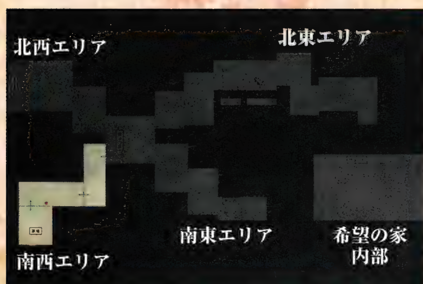
携帯用救急キット

北西エリア端の湖が見える場所には「携帯用救急キット」が落ちている。回復アイテムは貴重なので、なるべく温存しよう。



南西エリア





Items


起源の銘板


血文字の小さなスコップ


携帯用救急キット

Creatures & Ghosts


Victim 04


Hummer


Sniffer Dog (female)

森の世界

STRATEGY

いまだ自室に閉じ込められたままのヘンリーは、
ふたたびバスルームの穴へ。
ヘンリーを待ち受けていた次なる奇妙な世界は、
暗闇と霧が支配する森の中であった。

01 悪夢からの目覚め

place: 自室 ベッドルーム－リビング

自室のベッドルームで目覚めると、リビングのラジオから警察無線のやりとりが聞こえてくる。地下鉄駅で女性が死亡、胸には数字の刻印……これはシンシアのことだろうか？　窓から外を覗いてみると、アパートの前の地下鉄入口に救急車やパトカーが集まっているのが見える。

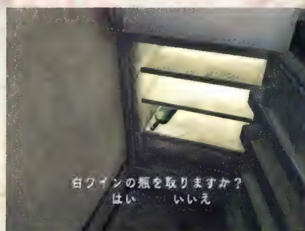


窓の外には救急車が。あの惨劇は単なる夢ではなかったのか？

02 冷蔵庫の中に……

place: 自室 キッチン

玄関に挟まっている「赤の日記」を読んだ後、ふたたび穴に入る前に、キッチンの冷蔵庫を開けてみる。中にある「白ワインの瓶」は、武器として役に立つようだ。また「チョコレートミルク」も、この先で重要な役割を果たす品物なので所持しておきたい。

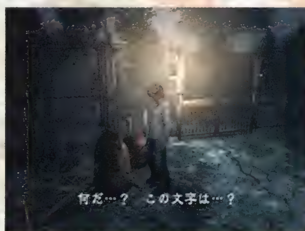


今のヘンリーにとっては、ただの瓶でさえも心強い味方だ。

03 点在する奇妙な文字

place: 北東

たどり着いた先は、地下鉄の世界ではなく、霧深い夜の森だった。乏しい明かりを頼りに先へと進んで行こう。ヒントかと思われた切り株や石に書かれた赤い文字はヘンリーは読むことはできない。どうすれば読むことができるのだろうか。

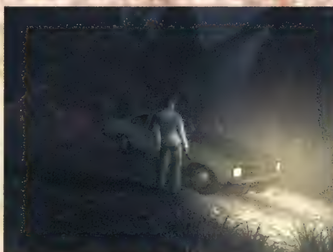


文字のようだが、実際は何が書かれているのだろう。

04 放置された自動車

place: 北東 ジャスパーの車

道なりに進むと、ヘッドライトが点いたまま放置された自動車を発見する。向こう側に回って内部を覗いてみると、「こんかいは　悪魔にあえるかな」という奇妙なメッセージが。さらにその奥からは、謎めいた言葉が書かれた「ジャスパーのメモ帳」が見つかる。


エンジンがかかりっぱなしの自動車。この車の主はいったいどこに？

05 謎の巨岩と不気味な男

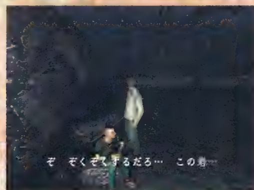
place: 北東 聖母の岩

さらに進むと、巨大な岩とその前でうずくまる謎の男に遭遇する。この男が自動車のメモを書いたジャスパーだ。ジャスパーは、この巨岩が「聖母の岩」と呼ばれていること、そしてこの地で活動する「教団」の存在をヘンリーに語り出す。その教団は、この先にある建物に孤児たちを集めてなにやら儀式を行なっていたというのだが……。

person: ジャスパー・ゲイン


オカルトマニアの男。自分の世界に入り込む性格で、話すときも一方的にたどたどしい口調でまくしたてる。この地の教団について、かなり興味を魅かれているようだ。


まがまがしい形の奇岩を、無数のろうそくの灯りが浮かび上がらせる。



ひとりごとのように「教団」のことを語りだすジャスパー。怪しい男だ。

06 墓場にたたずむ子供

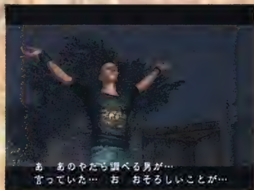
place: 南西 墓場

スニファードッグの徘徊する道を行くと、「希望の家」と呼ばれる孤児院らしき建物に到着する。だが扉には鍵がかかっているので、ここはCを通り南西側へと進もう。すると、墓地でひとりの幼い子供に出会う。そしてどこからともなくジャスパーが現れ、子供を見るなり奇声を発して去っていく。この少年に、果たしてどんな秘密があるのだろうか。

person: 謎の子供


6歳くらいの少年。その表情には、どこか子供らしくない悲壮感が漂う。この先、ヘンリーは異世界のそこかしこで彼の姿を目にすることになるが、今のところ正体は不明。


あどけない顔の少年がひとり、墓地の中にたたずむ。なぜこんな場所に？



少年の顔を見て恐怖とも歓喜ともつかない叫び声をあげるジャスパー。

07 渇きを訴えるジャスパー

place: 希望の家前

希望の家に戻ると、玄関でジャスパーに出会う。建物の扉は依然として開かないため、彼に話し掛けると「喉が渇いた」とぶつぶつ言うばかり。詳しく話しを聞いてみると、よくしらべる男からいいものをもらったという。何かと引き替えならそれを渡してもいいというのだが……。



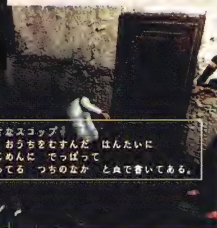
希望の家の扉の前で、ひたすら喉が渇いたと不平を言うジャスパー。

08 ジャスパーとの物々交換

place: 希望の家前

チョコレートミルクを受け取ったジャスパーは、かわりに「血文字の小さなスコップ」を放ってよこす。血文字によると、希望の家をはさんで湖と反対方向の土の中に何かがあるらしい。この「湖」とは、北西にあるトルーカ湖のこと。かつてヘンリーが訪れたことのある、サイレントヒル郊外の景勝地だ。今は向かう必要はないが、この湖のほとりには携帯用救急キットがあるので、できれば取っておきたい。


チョコレートミルクをうまそうに飲み干すジャスパー。

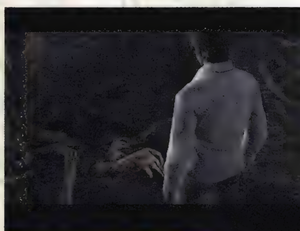


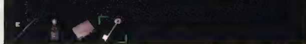
スコップには血文字でなにやらメッセージが記されている。

09 「錆びと血の鍵」の発見

place: 南東 木の根

湖の反対側、Bを通り南東へ向かって進むと、途中の道端に奇妙な形の木の根がある。人間の手のような形をしたその根は、まるで地中から助けを呼んでいるかのようだ。ここを「血文字の小さなスコップ」で掘り返すと、土の中から「錆びと血の鍵」が見つかる。これを使えば、希望の家の扉を開けられるようだ。ただ不気味なのは、鍵に記された「この鍵持つ者永久にさまよい続けよ」というメッセージだ。


手の形をした木の根は、見るものを一瞬たじろがせる。



「錆びと血の鍵」に刻まれた言葉の意味するものは？

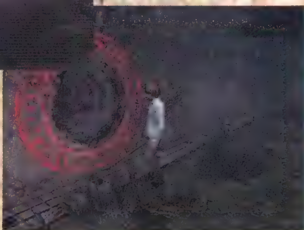
10 堂々巡りの呪い

place: 南東

すぐ希望の家へ戻りたいところだが、北西方向に進もうとすると同じ場所をぐるぐるとさまようことになる。これこそが「錆びと血の鍵」呪いだ。仕方がないので反対の東側のエリアに進もう。このエリアには、ゴーストと、穴が開いているだけだ。鍵の呪いがどのように作用するかわからないが、一度自室に戻ってみよう。また、穴に向かって左側の草むらに、6番アイアンが落ちているので、忘れず拾っておきたい。



鍵を持ったままだと、同じ道を永遠にループすることに。

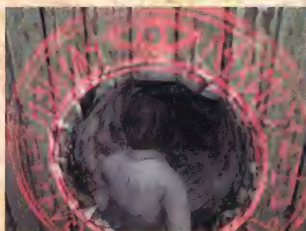


いったん部屋へ帰り、鍵を置いてから森へ戻ろう。

11 鍵の謎を解いて希望の家の内部へ

place: 希望の家

「錆びと血の鍵」を手放しさえすれば、もうループ現象は起こらない。この状態で希望の家まで行き、今度は希望の家エリアの壁に開いた穴から自室へと戻るのだ。そして「錆びと血の鍵」をアイテムBOXから取り出し、またバスルームの穴から希望の家へと向かおう。これで、「錆びと血の鍵」の呪縛を回避することができる。そして、この鍵を使えば、ついに希望の家の中に入ることができるのだ。



自室と森の世界を往復することで、鍵の呪いを回避。

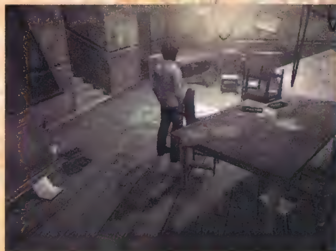


ヘンリーによって、閉ざされた希望の家の扉が開かれる。

12 荒れ果てた希望の家

place: 希望の家 室内

鍵を開けて希望の家に入って行くと、内部は孤児院とは思えないほどに荒れ果てている。また、ふと気づくと、いつのまにかジャスパーも中に入り込んできた。ここでは「経典の切れ端」を手に入れられるが、そこに書かれていたのは謎めいた「啓示」だった。

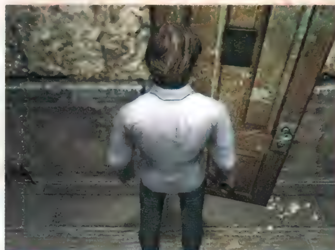


さまざまなものが散乱した建物内。「希望の家」とは名ばかりの荒れようだ。

13 第2の「銘板」

place:希望の家　室内

「経典の切れ端」を手にしている間にジャスパーは姿を消してしまう。かすかに聞こえるうめき声をたどると、どうやら奥の部屋に入っていったらしい。部屋の扉には、またしても「銘板」がかけられている。それは赤子の絵と「起源」という文字の刻まれた「起源の銘板」だ。



部屋の扉に架けられた「起源の銘板」。銘板を手にするのは2枚目だ。

14 業火の中のジャスパー

place: 希望の家　室内

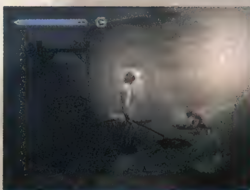
奥の部屋へと入ると、体中を炎に包まれたジャスパーの姿を目撃する。身をよじりながら自らの胸に「17121」の番号を刻み、「やっと悪魔に会えた」と絶叫するジャスパー。その断末魔を聞きながら、ヘンリーの意識はふたたび朦朧とした闇の中へと落ちてゆく。



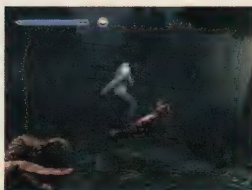
炎に灼かれるジャスパーが最後に発した「悪魔」とはいったい何者？

●ハードモード攻略　クリーチャーの習性を利用する

スニファードッグは血の匂いに寄ってくる習性があるので、例えば先にハマーを数匹殺しておくことで、ある程度そちらに気をそらすことができる。この方法で1匹ずつスニファードッグをおびきだせば、倒す時も動きを予測しやすいし、逃げるときにも役に立つ。



ハマーを踏みつけて殺せば、その血にスニファードッグが寄ってくる。



集団では危険なスニファードッグも、1匹ずつ対処すれば怖くない。



Creature;
SNIFFERDOG(female)



Creature;
HUMMER

自室の変化

ふたつの奇妙な世界で、ふたつの凄惨な死を見せつけられたヘンリー。そして戻ってきた先は、閉ざされたままの自分の部屋。穴の向こう側にも、そしてこちら側にも、ヘンリーを救う手がかりは見つからない。

リビング

殺人事件を伝えるラジオ

「サイレントヒルの森で男の焼死体」と報じるニュース。やはりジャスパーのことか？



玄関

鳴り続けるチャイム

チャイムを鳴らし、ドアを叩く管理人。だがこちらの声は彼には届かない。





覗き穴

くつろいでいるアイリーン

ベットに横たわり下半身だけ見えるアイリーン。雑誌でも読んでくつろいでいるのだろうか。



person: フランク・サンダーランド

サウスアッシュフィールドハイツの管理人。ドアスコープの向こうにときおりその姿を目にする。彼はこの302号室に起こった異変に気づいているのだろうか……？



WATER PRISON

水牢の世界

FLOW CHART

01 さらに変形した穴から
新たなる異世界へ

02 「探検のメモ」を入手　独房の並ぶ1F
牢獄で囚われのアンドリューに遭遇

03 1F牢獄入口で
「監視員の日記」を入手

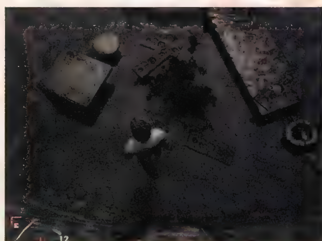
04 B2Fの水車室へ行き
「水牢外への鍵」を発見

05 建物外側の回廊を昇り
屋上の貯水タンクへ

06 3F独房の穴から
一気にB1まで落ちる

07 B1中央のはしごをつたって
建物の中心部にある監視室へ









08
2F監視室のハンドルを
左右どちらかに4回まわす

09
3F監視室のハンドルを
右に2回まわす

10
脱出したアンドリューと
ウォルター少年との邂逅

11
3F独房の穴から
B1厨房まで降りる

12
「監視の銘板」を取り
処刑室へ入る

13
「0302」を打ち込み
アンドリューの死体を目撃







「18121」



Return to my room

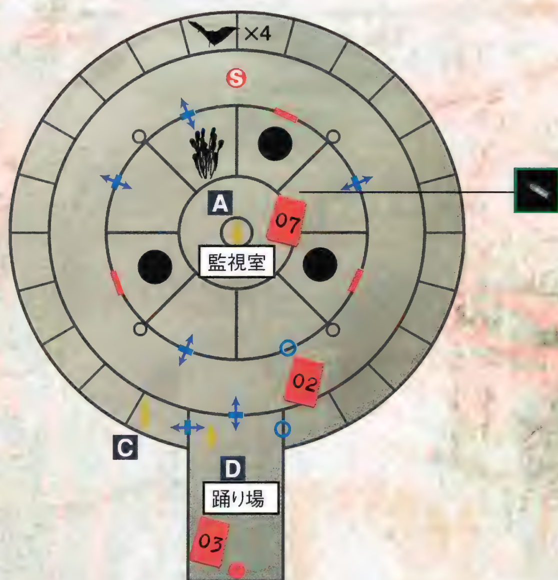
NEXT
「建物乱立の世界」

水牢の世界

MAP

幾層ものフロアからなる円筒形の建造物、それがこの水牢。
そこには建物全体をひとつのパズルにしたような、
巧妙な仕掛けが施されてた。

1F



ピストルの弾

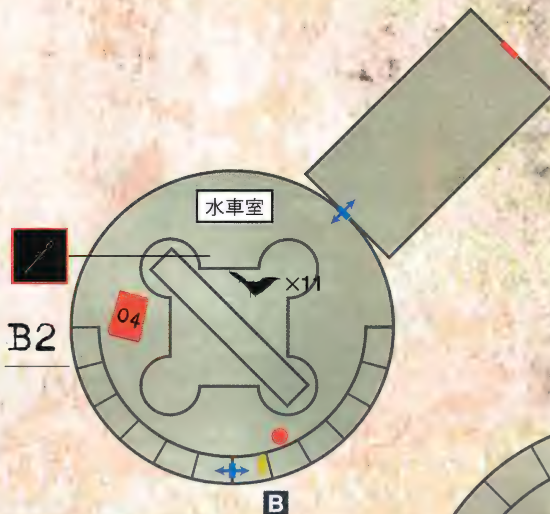
1F北東の独房には「ピストルの弾」があるので入手しておくこと。なお、この「ピストルの弾」は3F北の独房にも落ちている。



ハマーの群れに注意

牢獄の最下層、B2Fの水車周辺には多数のハマーが存在する。集団で襲われるとやっかいなので、少数ずつ引きつけて倒そう。







トードストゥールに触れないように

トードストゥールは攻撃してこないクリーチャー。油断して近づきすぎると触れてしまいダメージを受けるので、注意が必要だ。



Items

 水牢外への鍵	 セントメダリオン
 監視の銘板	 ピストルの弾

Creatures & Ghosts

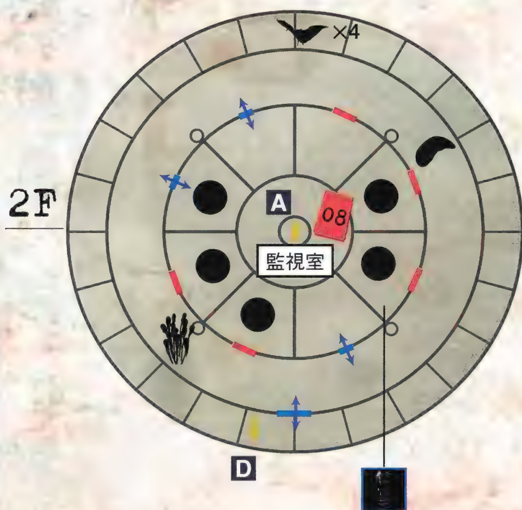
 Hummer

 Toadstool

 Whitestool

 Victim 07+08

 Wallman



スタンガン



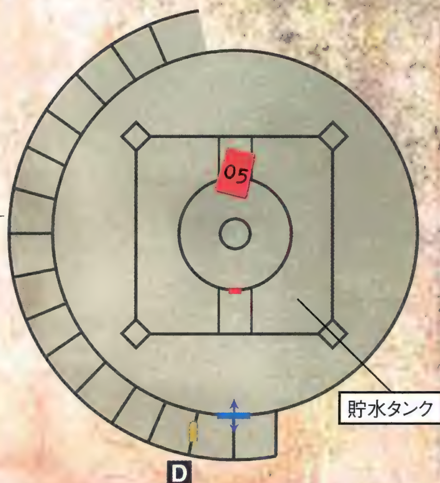
見逃しがちだが、2F東側の独房に「スタンガン」がある。2Fを回転させたあと、3Fを回転させる前に3F独房3の穴から入れば取れる。



ヴィクティム07+08



独房の廊下にはヴィクティム07+08が潜む。廊下を左回りに探索するとその姿が視界に入ってこないので、移動は右回りが原則。



壁のハマー

屋上へと続く建物外周にはハマーが出現する。倒すときは建物の外側へ落とすようにすれば、踏んでとどめを刺す手間が省ける。



Items	
 スタンガン	 ピストルの弾

Creatures & Ghosts

 Hummer

 Red Tremer

 Toadstool

 Victim 07+08

 Wallman

水牢の世界

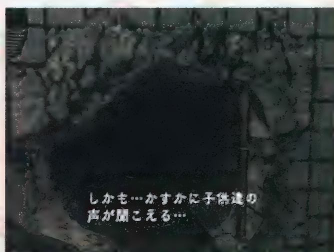
STRATEGY

円筒状のフロアに整然と並ぶ独房。
ヘンリーが次に入りこんだのは、冷たいコンクリートの牢獄の世界だった。
誰が、何の目的でこの建物を建てたのか。
ヘンリーには知る由もない。

01 さらに変形した穴

place: 自室　バスルーム

新たな悪夢を予見させるかのように、またも形を変えるバスルームの穴。それでもその中へ入っていくほかはない。また、そろそろ所持アイテムが増えてくる頃なので、穴に入る前に、前の異世界で入手した銘板や、使用する予定のない武器などアイテムBOXにしまっておこう。

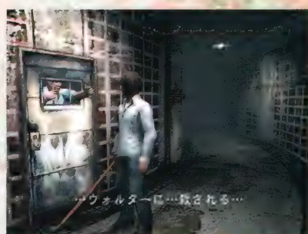


穴の奥からは、子供たちの笑いとも嗚咽ともつかない声が……。

02 丸く連なった牢獄で

place: 1F 独房

目覚めた場所は、8つの独房が丸く連なった牢獄だ。南側の独房には助けを求めるアンドリューがいる。しかし現段階では扉は開かないので、ほかの部屋を探索しよう。中に入れる独房は4室。東北東の部屋にはピストルの弾がある。また廊下南側に落ちている「探検のメモ」も拾っておこう。

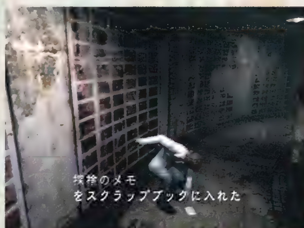


ただひとり独房に囚われているアンドリュー。何かの罪を犯したのか？

person: アンドリュー・デサルヴォ



みすぼらしい風体の中年男。独房で「出してくれ、ウォルターに殺される」としきりに叫んでいる。彼はサイレントヒルの教団で孤児院の監視役をしていたようだ。

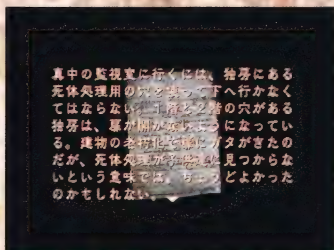


もしかしたらほかの独房の人は、すでに逃げ出したあとなのだろうか。

03 地下への回廊

place: 1F 牢獄入口

南側の扉を開けると、穴とふたつの扉がある踊り場に出る。まずは穴の横の壁に貼ってある「監視員の日記」を取っておこう。ふたつの扉のうち東側には鍵がかかっているので、西側の扉を開けて奥へ進む。その先は地下へと続く長い螺旋状の回廊となっている。



この牢獄の構造についての貴重な情報が書かれている「監視員の日記」。

04 地下の巨大水車

place: B2 水車室

1FからB2まで続く螺旋回廊の壁面にはウォールマンが出現するが、戦いを避けたいならCの赤いはしごを降りていけば直接階下へ行ける。B1の部屋に入る扉は閉ざされているので、Bのはしごを利用してその先の水車があるB2へ向かおう。水車の北側にあるプレートを調べると「水牢外への鍵」が見つける。さらにプレートにはメッセージが記されているので、これもスクラップブックに書き写しておくといい。



最短距離を進めばハマーを飛び立たせることはない。無用な戦いを避けることもできる。



水車前のプレートからは「水牢外への鍵」が見つかる。

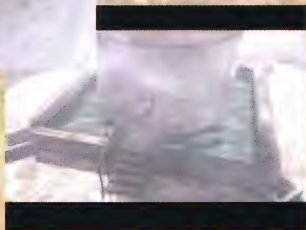
05 屋上の貯水タンクへ

place: 屋上

1Fまで戻り、開かなかった東側の扉を「水牢外への鍵」で開けて建物の外へ。外周に連なる上階への螺旋階段を使って、最上層まで登っていこう。回廊にはハマーがいるので、Dのはしごを使って登ってもよい。回廊の終端の扉を開けると、そこは屋上だ。中央には貯水タンクのようなものがある。「屋上の水門は開けておくこと」という「水車室のプレートの文章」の記述に従って、北側にあるハンドルを回しておこう。



牢獄の外側には、上へ向かう螺旋回廊がどこまでも延びる。



貯水タンクのハンドルを回すヘンリー。これで牢獄に変化が?

06 独房に開いた穴

place： 3F 牢獄

屋上から螺旋回廊を1階分降り、3Fへと向かう。ここも1Fと同じ構造の独房が続く。廊下にはブルートリーマーが徘徊しているほか、双頭のクリーチャー、ヴィクティム07+08が立ちはだかるので気が抜けない。独房内を調べると、トードストゥールの部屋に「独房の日記」を見つける。また、3部屋の床に大きな穴が開いていることにも気づくだろう。このうち独房1の穴に飛び込むと、B1のシャワールームまで一気に降りることができる。



初登場のクリーチャー、ヴィクティム07+08がヘンリーの行く手を阻む。

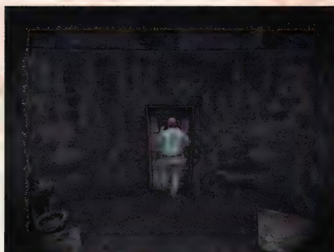


独房にぽっかり開いた穴。ここから下へ降りられそうだ。

07 地下から中央の監視室へ

place： B1 シャワールーム〜1F 監視室

独房の穴を次々に降り、B1のシャワールームへ。落ちた途端2体のヴィクティム07+08と遭遇するので注意しよう。扉を開けて外に出ると、奥にはしごのある狭い区画がある。これを登ると、1F中心部にあたる監視室に到達。デスクから「1F監視室の報告書」を入手しよう。



丸窓を覗くと、入れなかった独房の中の様子もわかる。

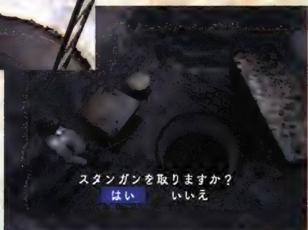
08 回転する牢獄

place： 2F 監視室

はしごをさらに登ると2F監視室へたどり着く。デスク上にある「2F監視室の報告書」を読むと、この建物はフロアごとに全体を回転させることができるのがわかる。回転させて各階の独房の床の穴をうまく合わせれば、地下の別の場所へ降りられるようだ。回転させるためのハンドルは監視室内にある。これを回してフロア全体を回転させよう。この2Fでは、右または左に4回ハンドルを回すのが正しい答えだ。



監視室の中央に設置されたハンドル。これを回すと……。

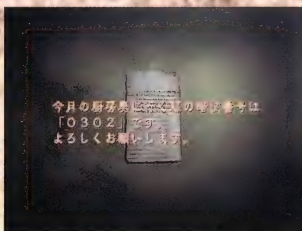


スタンガンを入手するには、この時点で3階独房3へ行こう。

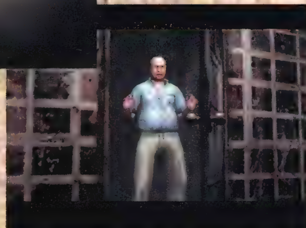
09 アンドリューの脱出

place: 3F 監視室

3F監視室に登ると、まず壁に「暗証番号のメモ」を発見することができる。それをスクラップブックに綴じたら、今度は右に2回ハンドルを回そう。1回転目に独房のロックが解除され、アンドリューもあわてて外へ飛び出す。ここでもう一度右に回すと、北側に3階分の穴が連なった部屋ができる。あとははしごでB1まで降りて、再び3Fに戻ってから、この穴を通ればいい。



壁にある「暗証番号のメモ」には「0302」の数字が…

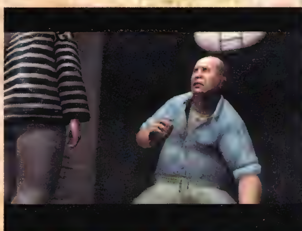


ようやく独房の扉が開き、脱出するアンドリュー。

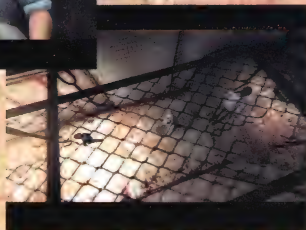
10 アンドリューとウォルター・サリバン

place: B1

3Fへ向かうため、まずB1まで降りる。そこには、恐怖に顔をゆがめたアンドリューと、あの森で出会った子供がいる。アンドリューに子供のことを訪ねると、ウォルター・サリバンだと答える。この子供は現実の302号室のラジオのニュースで流れていた、10年前に起きたというウォルター・サリバン事件と何か関係があるのだろうか。2人が去ったあと、トードストゥールが一斉に生えてくるので注意しよう。



愕然とするアンドリューの視線の先には、あの子供が。



アンドリューとヘンリーを残して、少年はまた立ち去ってしまう。

11 独房の穴からB1厨房へ

place: 3F 牢獄～B1 厨房

螺旋回廊、またははしごを使って3Fまで戻ったのち、独房3からB1まで降りると、B1の一室に到着する。厨房のようなこの部屋にいるクリーチャーはホワイトストゥールのみ。だが、倒しても後から後から生えてくるので、注意して避けながらドアへ向おう。



ホワイトストゥールが巣食う厨房。とても食事を扱う場所とは思えない。

12 「監視の銘板」が架けられた扉

place: B1 厨房

厨房の西側の扉を調べると、新たな「銘板」が見つかる。目の意匠とともに「監視」という文字が刻まれた、「監視の銘板」だ。この「監視の銘板」を扉から外したら、さらに先へと進んでいこう。この扉の先では何がヘンリーを待ち受けているのだろうか。



扉に架けられた3枚目の銘板。その意味するところは……？

13 処刑室に浮かぶアンドリュー

place: B1 処刑室

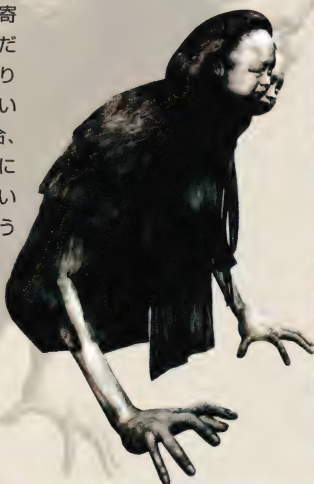
電子ロックで守られた扉に暗証番号「0302」を打ち込み、奥の部屋へ進もう。そこは数々の刑具が並ぶ「処刑室」とでも言うべき場所だ。ここではよどんだ水溜りに浮ぶアンドリューの変わり果てた姿を発見する。水面から浮かぶ腹には「18121」の数字を刻まれて……。



溺死体となって発見されたアンドリュー。事故？ 自殺？ それとも……。

●ハードモード攻略 ヴィクティム07+08は長い腕に注意

ヴィクティム07+08を通路で相手にするときは、一体ずつおびき寄せてから攻撃すれば大丈夫なのだが、B1シャワールームに飛び降りたときに、2体連続で相手にしないといけないのが大変だ。この場合、1Fの穴からB1へ飛び降りる前にピストルに持ち替えておいて、着いたと同時に、先制攻撃をかけるようにしよう。



Creature;
VICTIM07+08



体力・耐久力共にEasyの倍近くになるヴィクティム07+08。



直線的なヴィクティム07+08の動きはサイドステップでかわそう。

自室の変化

悪夢の異世界と封印された部屋との往来も、もう3度目が過ぎた。穴の向こうの世界が次々と姿を変えるように、自室もまた変化してゆく。いつまでもここが安息の地であるという保証は、もはやないのかもしれない。

ベッドルーム

夕方の目覚め

目覚めると窓の外は夕暮れ。やはり穴の向こうにいる間も、時は過ぎているのか……。



バスルーム

バスルームに血だまり

バスタブに血だまりが。その酸鼻な臭いは、あの牢獄の地下の処刑室を思わせる。





リビング

テレビの砂嵐

電源を入れた覚えはないのに耳障りなノイズとともにブラウン管が吐き出す砂嵐。

玄　関

赤の日記　4月4日

数字を刻印した連続殺人について調べているとのメモ。犯人はウォルター・サリバン？

赤の日記　7月23日

「死なない犠牲者」を封印する剣がこの世に5本あるという。ゴーストと関連があるのか？

こちらを窺う管理人

視界の端からこちらの様子をじっと窺うフランクの姿が見える。

BUILDING

建物乱立の世界

FLOW CHART

01 血だまりのバスルームから
次なる異世界へ

02 入り組んだ建物の世界で
リチャードと遭遇

03 ケーキのある部屋のゴーストから
鍵と「帰服の剣」を入手

04 アルバートスポーツで
「金属バット」「5番アイアン」を入手

05 ペットショップの棚に
「アルバートスポーツの鍵」を発見

06 アルバートスポーツの扉を開け
奥のエレベーターへ

07 すれちがったエレベーターに
リチャードとウォルター少年の姿が……









08 エレベーターを降り奥の通路で「スコップ」と「帰服の剣」を発見

09 シャワールーム北東のはしごを登って先に進む

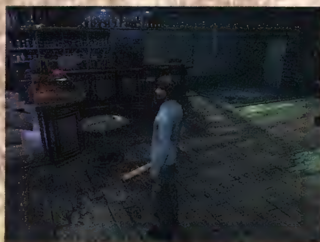
10 バーに入り「バーテンのメモ」と「錆びた斧」を入手

11 自室に戻り、窓を覗いてバーの看板の電話番号を確認

12 バーの扉の暗証番号ロックに電話番号を入れて解除

13 長い螺旋階段を登るとその先にアパート207号室のドアがある

14 207号室に入るとそこには感電するリチャードがいる







「19121」



Return to my room

NEXT 「アパートの世界」

建物乱立の世界

MAP

数多くの非常階段や細い路地が交錯し、
また似たような風景も多いので、
油断するとすぐに現在位置を見失ってしまいかねない。

B1

※1

B2

B3

ケーキのある部屋

03

02

※1

×3

B4

14

13

207号室

螺旋階段

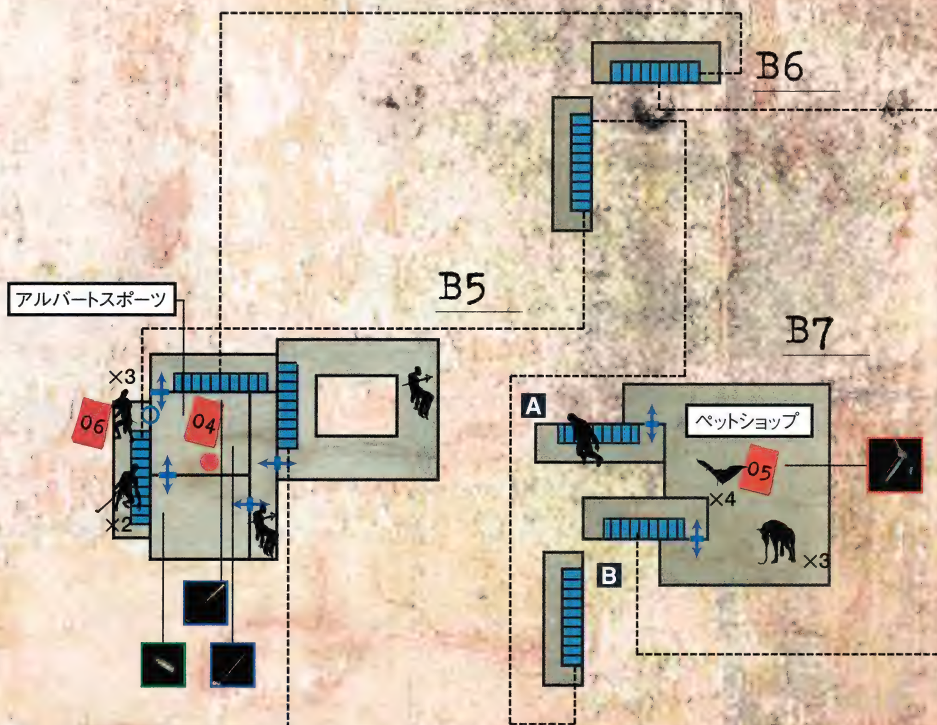
C

※1 リチャードと出会った後に出現する。

帰服の剣

B3パーティ部屋のゴーストには、全編を通じて5本しかない「帰服の剣」が刺さっている。必ず手に入れておきたい。





複数のゴースト

B5螺旋階段をはじめ、各所には2体以上のゴーストが出没。狭い場所が 多いので、両側から囲まれないよう機敏に動こう。

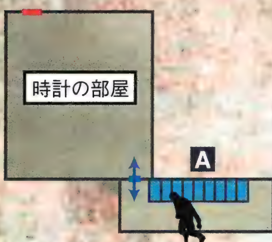


Creatures & Ghosts

- Victim 10
- Victim 12
- Gum Head - old type
- Gum Head - new type
- Hummer
- Red Tremmer
- Sniffer Dog(male)

Items

- 金属バット
- 5番アイアン
- アルバートスポーツの鍵
- ゴーストが握っていた鍵
- 混沌の銘板
- 帰服の剣
- ピストルの弾



帰服の剣とスコップ

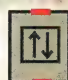
見落としがちだが、B8の西側路地には2本目の「帰服の剣」と「スコップ」がある。エレベーターで戻って取りに行こう。



B9



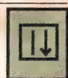
B10



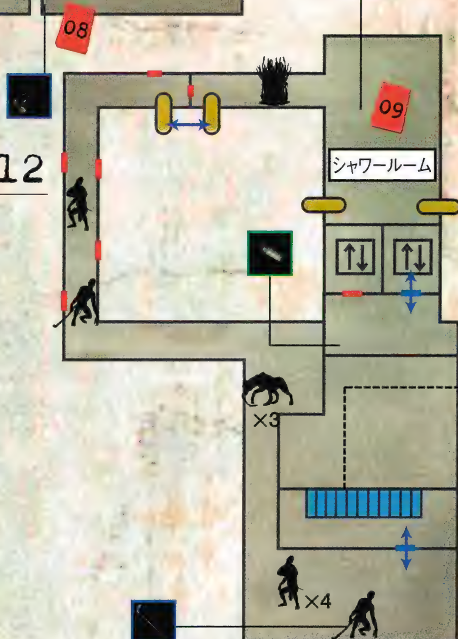
B8



B11



B12



ガムヘッドの群れ

このあたりの路地にはガムヘッドの大群が出現。囲まれないよう、階段や細い道に誘導して1体ずつ倒していこう。



Items


錆びた斧


スコップ


ピッチングウェッジ


帰服の剣


栄養ドリンク


ピストルの弾

Creatures & Ghosts


Victim 10


Victim 12


Gum Head - old type

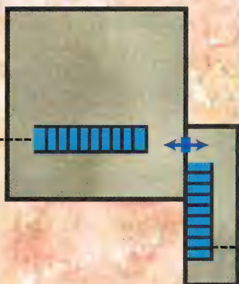

Gum Head - new type


Red Tremmer


Sniffer Dog(female)


Whitestool

B13



B14

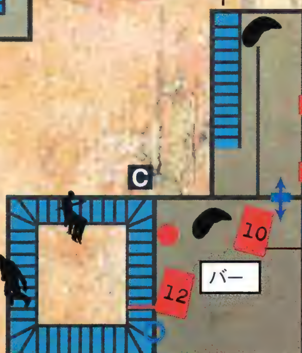


レッドトリーマーでポイントを稼ぐ

B15バーの壁に巣食うレッドトリーマーは、安全に倒しやすいクリーチャー。リザルトが気になる人は殲滅しておきたい。



B15



錆びた斧

B15のバーのテーブルに置かれた「錆びた斧」は、武器として使用できる。リーチは短いが攻撃力はなかなかのものだ。



建物乱立の世界

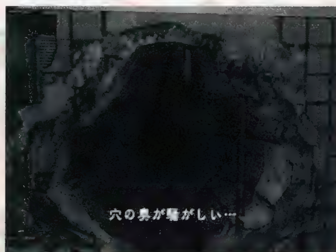
STRATEGY

暗い路地裏で目覚めるヘンリー。
今度の異世界は、雑居ビルが複雑に入り組んだコンクリートの迷宮だ。
生気の感じられない廃墟のような建物の中を、
ヘンリーはさまよい続ける。

01 血だまりのバスルーム

place: 自室 バスルーム

けたたましいシャワーの音にバスルームを覗いてみると、浴槽には不気味な血だまりができている。さらに、例の穴もまたその広さを増しており、穴の奥からは騒がしい声が聞こえてくる。この向こうで待ち受ける新たな悪夢の世界に身を投じるしか選択肢はない。

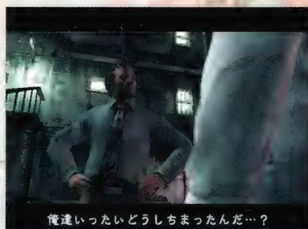


かん高い獣の雄叫びのような声が、穴の奥から漏れてくる。

02 落ちてきた男

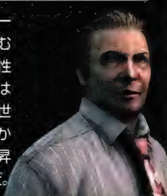
place: B1～B3

穴の先はひしめく建物の狭間だ。道なりに進んで階段をふたつ降りると、空から同じアパートの住人、リチャードが落ちてくる。単身で脱出路を探そうとするリチャードと別れた直後、ヘンリーは3体のガムヘッドオールドタイプに囲まれる。3体同時に相手にするのは厳しいので、1体ずつ引き離しながら倒そう。



ヘンリーと同様この世界に迷い込んだリチャード。苛立ちを隠さない。

person: リチャード・ブレインツリー



ヘンリーと同じアパートの207号室に住む男。すぐカッとなる性格として住人の間では知られている。この世界に放り込まれてから、かなり頭に血の昇った状態にあるようだ。


人の皮をかぶったような奇怪なクリーチャーが上から落ちてくる。

03 ケーキのある部屋のゴースト

place: B3

パーティの途中で放棄されたようなB3の部屋の片隅に、ゴーストが身動きできずに倒れている。その手から「ゴーストが握っていた鍵」を取り、さらにゴーストの体に刺さっている「帰服の剣」を抜くのだ。この剣には、ゴーストを釘付けにしておく力があるため、剣を抜くとゴーストは動き出す。剣を入手したら鍵を使って早々に部屋から出よう。

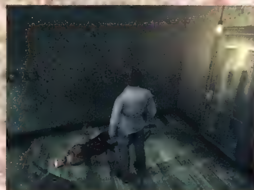
ITEM: 帰服の剣



「赤の日記　7/23」の記述にある、ゴーストを封印する剣。ダウンしたゴーストに突き刺す（アイテムとして使用する）と、その場所にゴーストを足止めすることができる。



ケーキや豪華な食事が並べられたテーブルだが、今は見る影もない。



身動きできず、もがくゴースト。これが「帰服の剣」の力なのか。

04 スポーツ用品店へ

place: B5 アルバートスポーツ

階段を降りて行き、ゴースト1体の浮遊する路地を抜けて進むと、スポーツ用品店とおぼしき場所にたどり着く。この部屋には武器として使えそうな「金属バット」と「5番アイアン」が落ちているので拾っておこう。店の奥にはふたつの扉があるが、ひとつは閉ざされている。



金属バットは威力がある上に壊れないので、武器として重宝する。

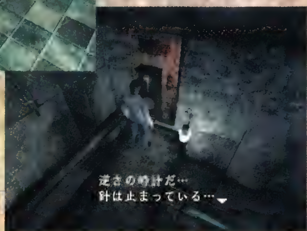
05 クリーチャーの巣食うペットショップ

place: B7 ペットショップ

スポーツ用品店北側の扉から階段をさらに2階層分降りると、B7に荒れ果てたペットショップがある。愛らしいペットの姿はどこにもなく、スニファードッグ3体とハマー4匹だけが徘徊する危険な場所だ。クリーチャーに応戦しながら店内の棚を探すと「アルバートスポーツの鍵」が見つかる。これを使えば、あのスポーツ用品店の閉ざされた扉が開くのだ。一度スポーツ用品店まで戻ろう。



棚の上に「アルバートスポーツの鍵」を発見するヘンリー。



このまま先に進んでも、B8の時計の部屋で行き止まりになってしまうだけだ。

06 エレベーターを発見

place：B5〜B8

鍵のかかっていた西側の扉を開け、外の階段をつたってB8へと向かう。この階段の周辺では5体のガムヘッドオールドタイプが襲ってくるので、囲まれないよう注意しよう。階段を降りてさらに細い路地を進むと、ふたつのエレベーターがある。奥側のエレベーターに乗り込もう。



凶暴なクリーチャーが大挙してヘンリーに襲いかかる。

07 リチャードと子供

place：エレベーター内

エレベーターが動き出すとアンドリューがウォルター・サリバンと言っていた子供とリチャードが一緒にいるのを発見する。赤の日記によると、ウォルターは、7年以上昔に起こった連続殺人事件の犯人と言うことだが、どう見てもこの子供が事件を起こした犯人だとは思えない。

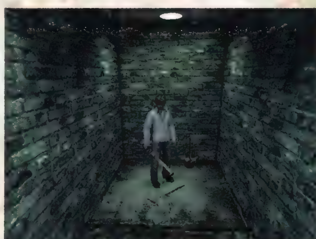


子供を相手に銃を振り回すリチャード。相当にキレた様子だ。

08 2本目の「帰服の剣」

place：B8

B12に着いてすぐ、エレベーターの「上のボタン」を押すとB8に戻る。そしてボタンの反対側の扉から外に出ると、細く曲がった路地の奥に武器の「スコップ」と2本目の「帰服の剣」が見つかる。2体のゴーストに気をつけながら、必ず入手しておこう。

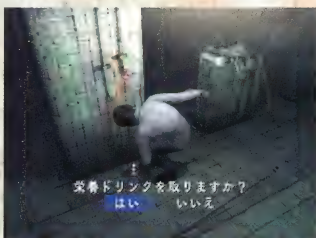


5本しかない「帰服の剣」は残さずに入手しておきたい。

09 シャワールームを抜けて

place：B12 シャワールーム

再びB12まで降りると、反対側の扉の奥にはしごがある。これを降り、シャワールームとして使われていたらしい部屋の北西まで進むと、ホワイトストゥールの群生する通路が見つかる。これらを掃討して奥をさらに進めば、そこにもはしごが。これを登っていこう。



部屋に落ちている栄養ドリンクも取り忘れないようにしよう。

10 客のいないバーで

place: B15 バー

長い路地を抜け、巨大なファンのあるB13の部屋を通り、さらに階段を下って行くと、B15のバーにたどりつく。壁にレッドトリーマーが徘徊しているほかは、やはり誰もいない。奥の扉には暗証番号で開くロックがかかっている。カウンターを見ると、「暗証番号は電話番号の下4ケタ」と記した「バーテンのメモ」がある。また、小さなテーブルの上にある「錆びた斧」は武器になりそうだ。



薄暗いバーの店内。不気味に静まり返っている。

店長が、今回のナンバーはこの店の電話番号の下4ケタにしたと言っていたが、屋上にはデカデカと電話番号が書かれた看板を出しているので、サウスアッシュフィールド通りからは電話番号自体はすぐわかってしまう。大丈夫だろうか。

「屋上に看板を出している」とのメモ。どこかの窓から見えるのだろう。

11 暗証番号は窓の外に

place: 自室 ベッドルーム

ここで一度自室に戻り、窓の外の風景を見てみよう。視界の左側、ビルの屋上に大きなバーの看板が立っている。これこそが、穴の向こうの世界にあったバーの看板だ。「バーテンのメモ」によれば暗証番号は電話番号の下4ケタなので、その数字「3750」をしっかりと記憶しておこう。不要な持ち物をアイテムBOXに整理し、傷ついた身体を癒し終えたら、また穴の向こうの世界へ向かうのだ。



穴はバーの壁に開いているので、自室へはすぐ戻れる。



窓の外から見えるバーの看板。電話番号も書いてある。

12 閉ざされた扉を開けて

place: B15 バー

穴を通って異世界のバーに戻ったら、ロックのかかった扉へ向かう。邪魔なレッドトリーマーをはらい落とし、先ほど自室で確認した暗証番号「3750」を打ち込もう。するとロックは解除され、その先へと進むことができる。扉の向こうに続くのは、長大な螺旋状の登り階段だ。

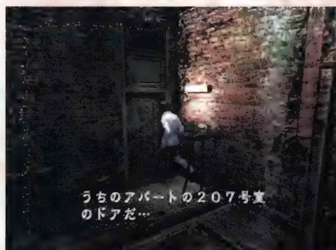


暗証番号「3750」を入力し、扉のロックを解除する。

13 呪われた螺旋階段の先に

place : B15〜B4 螺旋階段

とにかく上を目指し、螺旋階段をひたすら登っていこう。途中2体のゴーストが後を追ってくるので、のんびりはできない。そして登りつめた先には、なぜかヘンリーたちのアパートの207号室の扉がある。そしてその扉には、「混沌の銘板」が架けられている。



アパートと同じ扉が、なぜいったいこんな場所にあるのか……?

14 衝撃のリチャード電気処刑

place : 207号室

銘板を取って扉を開けると、そこはアパートの一室。リビングでは、なんとリチャードが電気椅子にかけられている。悶絶するリチャードの額に浮かぶ「19121」の数字。そのリチャードの傍らで窓の向こうを指差すウォルター少年が一瞬見えるが、すぐに姿は消えてしまう。



椅子に固定されたまま、凄絶な感電死を遂げるリチャード。

●ハードモード攻略　大量のガムヘッドに注意

トリッキーな動きと集団行動で、翻弄してくるガムヘッド。Hardモードともなると、死を覚悟しなければならない難敵だ。ガムヘッドはEasyモードの時より3倍のHPと耐久力で、襲いかかってくる。だが、攻撃力はEasyと変わらないのがせめてもの救いだ。ピストルはクリーチャーを貫通するので、B12の北側での戦いにはうまく使って、まとめて倒すようにしたい。



Creature
GUM HEAD
-old type


高所から飛び降りてくることもあるので注意が必要だ。


階段や路地まで誘い込み、1体ずつ確実に倒していこう。

自室の変化

建物だらけの世界の果てにたどり着いたのは、ヘンリーの住むアパートの一室。穴の向こうの世界とこちらの世界との関連は、さらに深くなっているように思える。ふたつの世界は、最後にはどうなってしまうのだろうか。

ベッドルーム

夕方の目覚め

異世界から帰ったあと、こちらの世界ではまだ夕方。時間の感覚がおかしくなってくる。

ノック音　1

リチャードが死んだ直後にノック音がする。玄関から「廊下の落書き」を見ると鳴らなくなる。

玄　関

玄関から話し声　※1

ドアの外では、管理人とアイリーンが不安げにこちらの様子をうかがっている。



管理人のメモ　※2

様子を案じた管理人がメモをドアの下に入れてくれたようだが、血で汚れて読めない。

廊下の落書き　※3

ドアスコープを覗くと、向かいの壁に「そろそろ、おまえの隣の部屋だ」と書かれている。

うろつく管理人

こちらを窺いながら視界を右往左往するフランク。

窓の外

窓の外の顔

リチャードの死を目撃する前に窓に目をやると、ときおり不気味な顔が窓に写る。

指差す男

窓を覗くと、207号室から303号室を指差す男の姿が。303号は隣室、アイリーンの部屋だ。



リビング

ラジオから刑事の声

ラジオから漏れる警察無線。連続殺人はウォルター･サリバン事件の模倣犯の仕業か？

※1　リチャードが死んだ後だと発生しない
※2　「玄関から話し声」を見ないと入手できない
※3　ノック音がしている間しか発生しない

覗き穴

着替えてどこかへ出かける様子のアイリーン。パーティにでも行くのだろうか。



APARTMENT

アパートの世界

FLOW CHART

01 アパートに似ている異世界に到着
301号室リビングで日記を発見

02 301号室ベッドルームで
「管理人室の鍵」「ロッカー106の鍵」入手

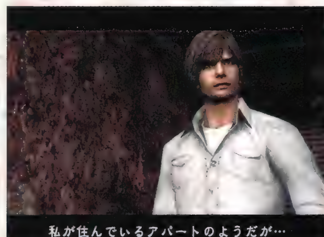
03 階段に座り込む男と遭遇
「古びた人形」を渡される

04 1Fホールのロッカー106を開け
マイクのラブレターを読む

05 管理人室に入り
リビングで手がかりを物色

06 106号室に入り
室内の電話をかけてみる

07 203号室の寝室で
「破れた赤い紙」を入手

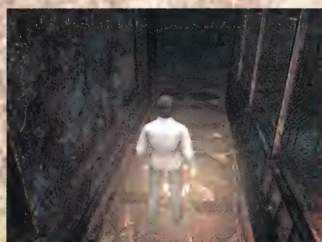








08 202号室に入り
住人たちを描いた絵を発見



09 205号室に入り
「ひん剥かれるマイクのカセット」入手

10 207号室に入り
「リチャードのリボルバー」「パター」入手



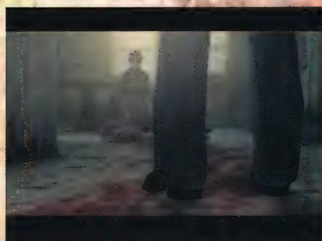
11 自室に戻って
マイクのカセットを聞く

12 102号室の冷蔵庫の中に
「破れた赤い紙」を発見



13 ベッドルームに落ちている
「人形がついた鍵」を発見

14 異世界の303号室の鍵を開け入ると
そこにはアイリーンと子供の姿が



Return to my room

NEXT 「病院の世界」

アパートの世界

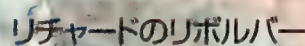
MAP

赤くただれたような壁や床、
散乱する肉片、どれをとっても
見慣れたアパートとは全く違う様相を呈している。

Items

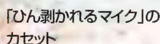

殺虫スプレー


パター

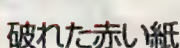

リチャードのリボルバー

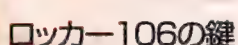

赤い紙


管理人室の鍵


「ひん剥かれるマイク」のカセット


古びた人形


破れた赤い紙

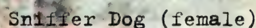

ロッカー106の鍵


ピストルの弾

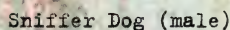
Creatures & Ghosts

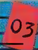

Victim-old type


Victim 13


Hummer

Sniffer Dog (female)


Sniffer Dog (male)



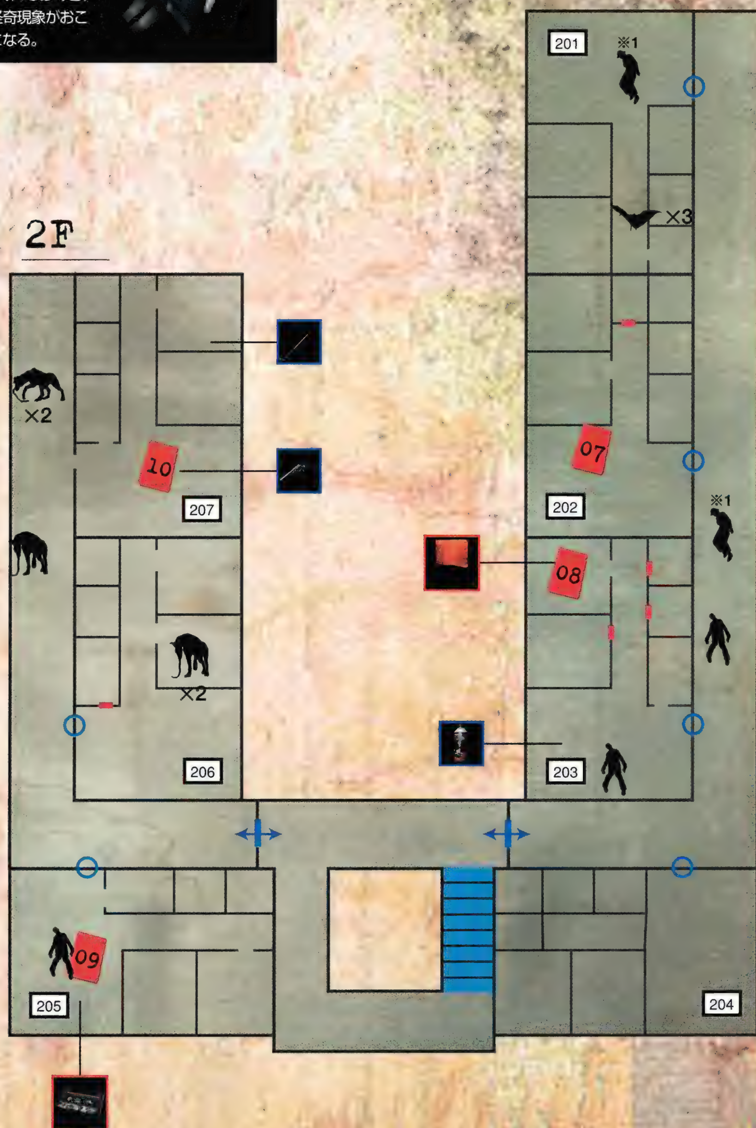
※ Victim13は、301号室にある管理人とナースの写真を見ると出現する。

古びた人形



階段でコートの男から受け取る「古びた人形」。これをアイテムBOXに入れておくと、人形の怪奇現象がおこるようになる。

2F



ピストルの弾

「ピストルの弾」は、3F304号室、および1F101号室で見つかる。また2F207号室には「リチャードのリボルバー」がある。

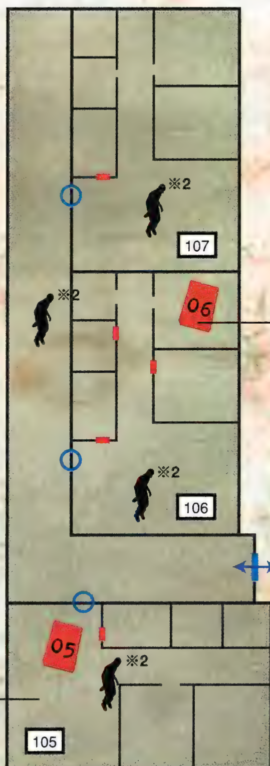


室内のゴーストに注意

各部屋の中にはゴーストが潜んでいることが多い。狭い室内での遭遇は危険なので、セントメダリオンは装備しておきたいところだ。



1F





Creatures & Ghosts


Victim 04


Hummer


Red Tremer


Sniffer Dog (male)

※2 1Fに出現するゴーストはすべて、106号室の電話を鳴らすと出現する。

Items


赤い紙


破れた赤い紙×2


アパート各部屋の鍵


携帯用救急キット


ピストルの弾

101
※2
12
102
103
×2
ロビー
04
×6
104

アパートの世界

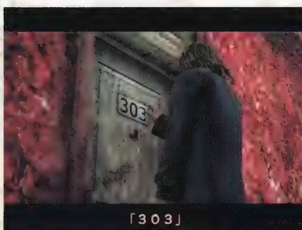
STRATEGY

穴をくぐり抜けると、そこはヘンリーのアパートとうりふたつの世界。
ついに脱出できたのだろうか？
しかし血肉のような色に覆われたその空間は、
明らかに現実のものではなかった。

01 もうひとつのサウスアッシュフィールドハイツ

place: 3F

アパートそっくりな世界で目覚めるヘンリー。アイリーンの住む303号室をしきりにノックする男を目撃するが、彼はすぐに立ち去る。さっそく301号室のドアを開け、荒れた室内を探索。テーブルにはこの部屋の主が書いたらしい「マイクの日記」と、何が書かれているのか読めない「赤い紙」が置かれている。この「赤い紙」は、注意書きのとおり302号室の扉に挟んでおくといいだろう。



303号室のドアをノックするコートの男。彼は何者なのか？

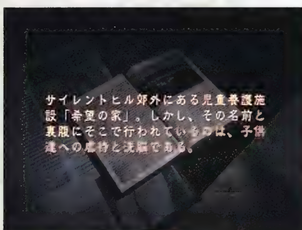


室内の様子も、現実と違う部分が多数あるみたいだ。

02 301号室に隠された鍵

place: 301号室 ベッドルーム

301号室の奥に進み、ベッドルームを調べてみよう。壁に貼られた2枚の赤い写真の裏には、それぞれ「管理人室の鍵」と「ロッカー106の鍵」が隠されている。またベッドに放置されたゴシップ誌を読むと、例の教団について書かれた「ジョセフの記事」に目が留まる。先に読んだ「マイクの日記」によると、ジョセフなる男は、この部屋の隣、つまり現実世界ではヘンリーの住む302号室の住人らしい……。



教団の謎を追う記事。これを書いたジョセフとは……？



302号室前では、扉をノックするウォルター少年を見かける。

03 コートの男が託した人形

place: 3F 階段

この人形をもらった後、自室のアイテムBoxにしまうと、「壁に人形」という怪奇現象(P200)が起こってしまう。「壁に人形」は何度も発生するやっかいな怪奇現象なので、グッドエンディングを目指すなら人形は絶対受け取らないようにしよう。もし受け取ってしまったら、ずっと所持品として持ち歩けば怪奇現象が起こることはない。

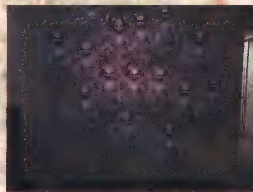
person: コートの男

長髪とロングコートが特徴の男。現時点ではまったく素性不明だが、後にヘンリーに立ちはだかる存在となる。彼が語った「ミス・ガルビン」とはアイリーンのことか。





階段上にうずくまるコートの男。まるで迷子のように力ない様子だ。



「壁に人形」はそばに近づくだけで、ダメージを受けてしまう怪奇現象だ。

04 マイクの愛の手紙

place: 1F ホール

階段を1Fまで降りると、アパートのホールに出る。階段脇には住人用のロッカー(郵便受け)が並んでいるので「ロッカー106の鍵」で開けてみよう。すると301号室のマイクからレイチェルという人物へ宛てたラブレターが大量に出てくる。



106号室用のロッカーには大量のラブレターが。なにか薄気味悪い。

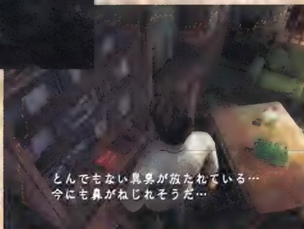
05 管理人室へ

place: 1F 管理人室

ホール西側の扉を開けてひとつめの105号室は管理人室。「管理人室の鍵」を使って中に入ると、リビングに「赤い紙」と「破れた赤い紙」がある。その傍らには「302号室のジョセフさんに返却すること」とメモが書かれている。また同じ場所には「アパート各部屋の鍵」も入手できる。これで閉ざされた部屋も探索できそうだ。また、ベッドルームには「管理人の日記(へその緒)」があるので目を通しておこう。



管理人室で「アパート各部屋の鍵」を発見するヘンリー。



棚には異臭を放つ赤い箱が。その中には何が入っているのか。

06 レイチェルの部屋

place: 106号室

廊下を曲がって106号室へ。ここがレイチェルの部屋だ。奥のベッドルームには電話があり、その横に「ダーリンの電話番号」と記されたメモが。ここへかけると、どこかの部屋の電話が鳴る音が聞こえてくる。なおこの部屋には携帯用救急キットがあるので、ぜひ取っておこう。



ゴーストを相手にしたくないなら、電話をかけなくても良い。

07 キャンバスの中の住人たち

place: 202号室

続いて202号室へ。鳴り続けていた電話は、実はこの部屋のものだった。しかし受話器を取ると、すぐに切れてしまう。室内には部屋の主が描いたと思われる絵が並んでおり、そのモチーフはアパート各部屋の住人らしい。だが気になる302、303号室の絵はそこにはない。

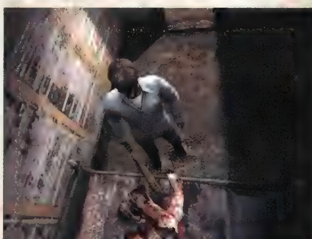


202号の主が描いた絵。住人たちの素性や関係がそこに示されている。

08 酒瓶まみれの部屋

place: 203号室

ほかにも探索の手を広げてみよう。東側の203号室に入り、酒の瓶が散乱する室内を進むと、奥の部屋に血まみれのワイシャツが。ここでも「破れた赤い紙」を発見。さっそく挟んでおこう。また、リビングの一角には「殺虫スプレー」も見つかる。これはハマーに効果がありそうだ。



血がべっとりついたワイシャツ。ここにも謎の赤い紙が。

09 謎のカセットテープ

place: 205号室

西側の205号室に入ると、そこはゲーム機などが並ぶマニアックな部屋。そのリビングのテーブルに、「ひん剥かれるマイク」と題されたカセットテープが見つかる。これが202号室の絵のメモに書かれていた、マイクとリチャードのいさかいを録音したものだろうか。

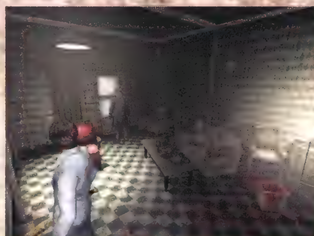


カセットテープを発見。自室のコンポでなら聞けるはずだ。

10 リチャードの部屋

place: 207号室

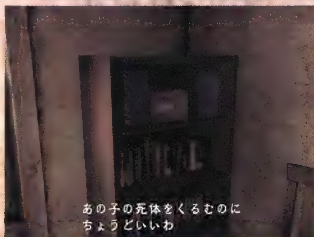
そして207号室へ。ここは、あの感電死を遂げたリチャードの部屋だ。彼が拘束されていた椅子の上には「リチャードのリボルバー」が置かれている。すでに持っているピストルより口径が大きく、威力がありそうだ。また、奥の部屋には「パター」もあるので取っておきたい。


窓際にはコートの男が……。ヘンリーが近づくと消えてしまう。

11 カセットテープの中身

place: 自室　リビング

ここで一度穴から自室へ戻り、これまで得た手がかりを整理しよう。まずリビングのコンポで「ひん剥かれるマイク」のカセットを聞く。そこにはマイクとリチャードのやりとりに混じって「この服はあの子の死体をくるむのにちょうどいい」という女の声が入っている。



あの子の死体とはいったいなんのことだろうか。

12 血まみれのジーパンの中に

place: 102号室

カセットと202号室の絵を考え合わせると、マイクの服は102号室の女性が猫の死体をくるむために持ち去ったようだ。さっそくアパートの世界へ行き、102号室を探す。すると冷蔵庫の中から血まみれのジーパンと猫の死体、そして新たな「破れた赤い紙」が見つかる。



「破れた赤い紙」は302号室のドアに挟んでおこう。

column

アパートの世界の住人

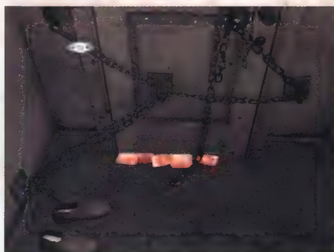
この異世界は、ヘンリーが住むアパートの過去の姿と関わりがあるらしい。各部屋には、かつてそこに住んでいた人々の痕跡が見受けられる。302号室に住んでいたのはジャーナリストのジョセフ。なお、リチャードとフランクは、このころから住んでいたようである。

101	拳銃マニアの男 猫アレルギー	203	酒好きの男
102	猫を飼っていた女性	204	ふくよかな女性 大食漢
103	不明	205	引きこもりの男
104	不明	206	大家族
105	フランク アパートの管理人	207	リチャード
106	レイチェル ナース	301	マイク レイチェルのストーカー
107	若い男 音楽好き	302	ジョセフ ルポライター
201	不明	303	不明
202	レイチェルの恋人 絵を描く	304	人の良い老夫婦

13 303号室の鍵

place: 自室　ベッドルーム

「赤の日記の切れ端」と「切れ端の続き」を読むと、302号室のベッド付近にアイリーンの部屋の鍵があるとの情報がある。そこでベッドの横を探してみると、そこには「人形がついた鍵」が落ちている。これを穴の向こうに持っていけば、303号室のドアを開くことができる。



ドアの扉に挟まれている大量の紙。とりあえずメモをチェックしてみよう。

14 ついにアイリーンまでも……？

place: 303号室

穴の向こうの303号室に向かうとドアの向こうから悲鳴が聞こえてくる。鍵を使って中に入ると、そこには刻印を受けて倒れるアイリーンと、その横で立ちすくむウォルター少年の姿が……。ついに隣人までをも巻き込んだ惨劇を目にして、ヘンリーは愕然とする。



血の海の中で動かなくなるアイリーン。まさか、彼女も……。

●ハードモード攻略　ゴーストの数値変化と対処方法

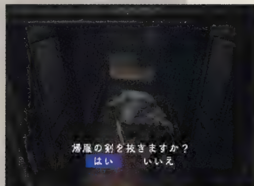
ゴーストはHardモードになると、体力や耐久力の基本数値が3倍になるほか、攻撃力や、移動スピードも上がる。ダメージを及ぼす範囲までも広くなるから、本当に戦いにくい相手になるだろう。アパートの世界では、106号室の電話を鳴らさなければヴィクティム13が出現しないので、そういった情報をうまく利用して攻略に役立てて欲しい。



Creature;
VICTIM 13



ゴーストの中でも強弱があるので、「帰服の剣」の使いどころは悩むのだ。



一度留め置き、探索後は剣を回収。貴重な剣を無駄にしないようにしよう。

自室の変化

悪夢の殺人連鎖は、ヘンリーの隣人であるアイリーンにまで及んだ。彼女もほかの犠牲者と同様、現実世界でも死んでしまったのか？　そして、次に標的となるのは……？　不安と恐怖は頂点に達する。

ベッドルーム

サイレンの音

耳をつんざくサイレンの音で目を覚ますヘンリー。この音は、もしかして……。



リビング

壁のしみ

リビングの壁に、小さいがはっきりわかる黒いしみのようなものが浮んでいる。

覗き穴

刑事たちの話し声

壁の穴から隣室を覗くと刑事たちの会話が。アイリーンはセントジェローム病院へ。



玄　関

赤の日記　5月2日

死体に刻まれた数字の謎について記述。ウォルターが自殺したことにも触れている。

赤の日記　5月14日

ウォルターの死後に連続殺人が再発したと書かれている。単なる模倣犯の仕業なのか？

赤の日記　5月20日

303号室、アイリーンの部屋の鍵を拾ったと書かれている。日記の主はアパート住人？

赤の日記の切れ端

アイリーンの部屋の鍵を無くしたとの記述。だが思い当たる場所を記す前に途切れている。

赤の日記の切れ端の続き

アイリーンの部屋の鍵が自分の部屋、つまり302号室のベッド脇に落ちていることを示唆。

赤の日記　7月13日

「奴の狂気は凄まじいもう耐えられない」「物置小屋を封印した」との記述。

サキュバスの護符

不気味な邪神のようなものが描かれている札。いかなる用途で使うものなのだろうか。

物　置

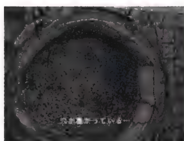
乾燥機から血が

物置に入ってみると、乾燥機のふたから血が吹き出している。この部屋ではなにが起きているのだろうか。

バスルーム

閉じた穴

異世界との唯一の連絡口であったバスルームの穴が、塞がっている。



HOSPITAL

病院の世界

FLOW CHART

01 物置の壁に
新たなる異世界への穴が

02 病院のような世界で
コートの男と出会う

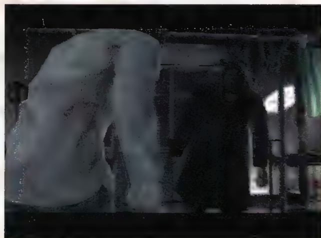
03 受付で「ナースのメモ」入手
アイリーンは生きているのだろうか

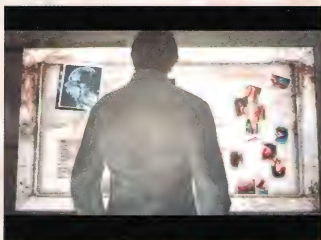
04 1F廊下、事務室、倉庫を
くまなく探索

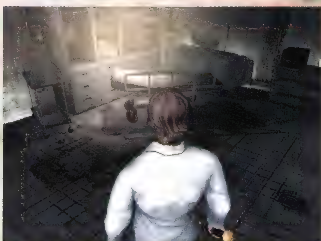
05 2Fに上がり
エレベーターを呼ぶ

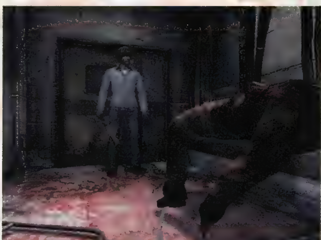
06 2F病室で「病室の鍵」を入手
直後、罠が発動!?

07 いくつもの病室の中から
アイリーンのいる部屋を発見









08
アイリーンとともに
1F洗浄室の穴から自室へ帰還する

09
穴を通れないアイリーン
一方、自室に怪奇現象が!

10
自室の玄関に
「赤の日記」と「小さな鍵」を発見

11
病院の世界に戻り
アイリーンと再会

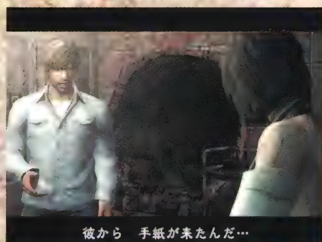
12
「小さな鍵」を使って
エレベーターの奥の扉を開く

13
ドアの奥に進むと
「紋章の扉」がある

Return to my room

NEXT
「2度目の地下鉄の世界」









病院の世界

MAP

人を癒し、命を救うはずの病院。
だが穴の向こうの世界に広がる病棟には、
ただ死臭と邪念が漂うばかりだ。

アンプル

1F薬品室で手に入るアンプルは、体力回復効果が一定時間持続する貴重なアイテムだ。来るべき強敵との戦いに備えて温存しよう。

カッターナイフ

1F北東の事務所を探すと「カッターナイフ」が手に入る。素早く溜め攻撃が行える武器だが、攻撃力はそれほど強くない。

ペイシャント対処法



病院内に数多く現れるペイシャントは囲まれると手強いが、攻撃は比較的大振りで緩慢。素早く回り込むように戦えば難なく倒せる。

Creatures & Ghosts

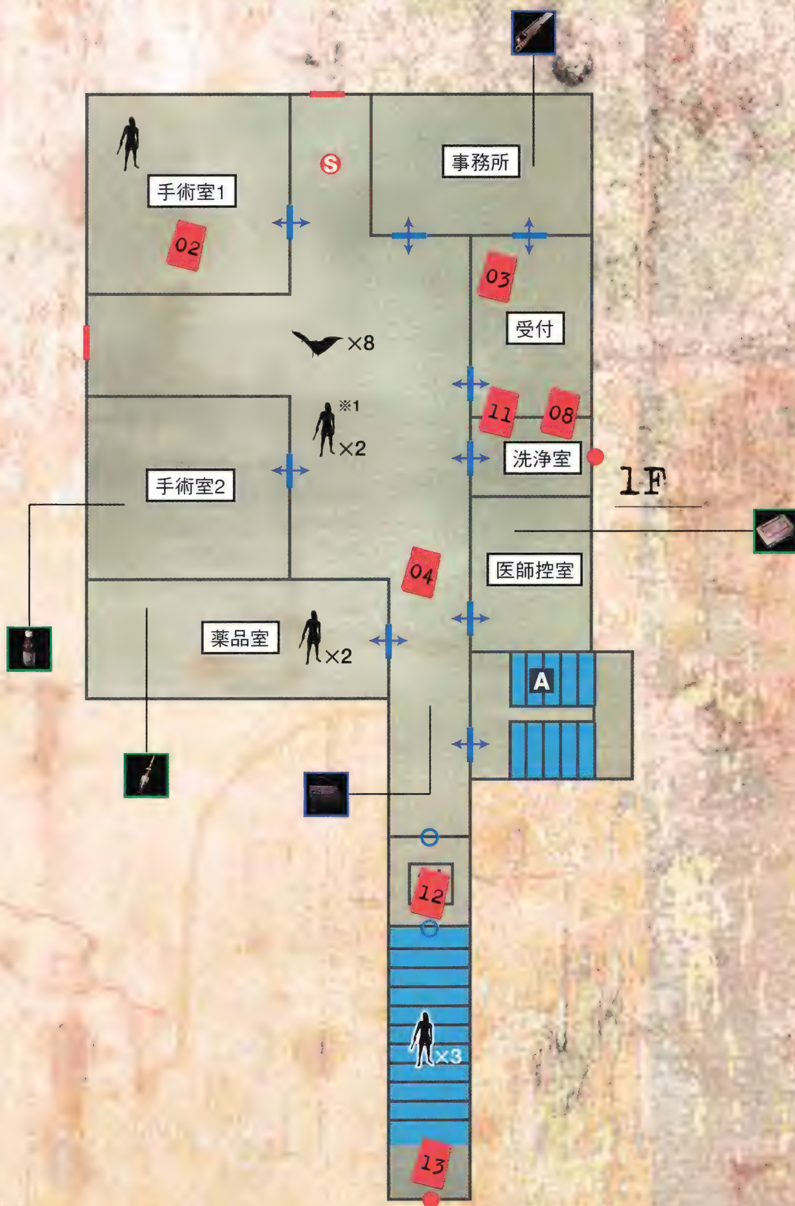
 Hummer

 Patient

※1 アイリーンと合流すると出現する

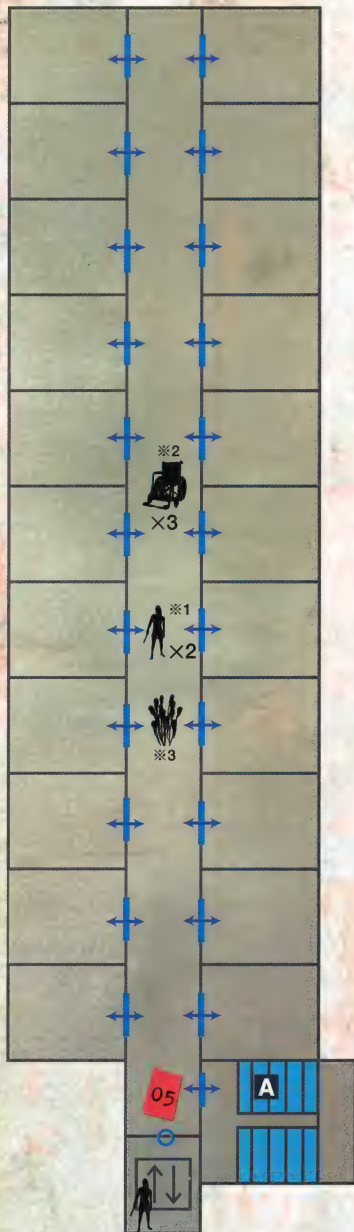
Items

 アイリーンのバッグ	 アンプル
 カッターナイフ	 栄養ドリンク
	 携帯用救急キット



事務所
手術室1
02
S
03
受付
×8
※1
×2
11
08
洗浄室
1F
手術室2
医師控室
04
薬品室
×2
A
12
×3
13

2F



アイテムはすべて取ろう



2Fに並ぶ病室の中では、数多くのアイテムが見つかる。特に回復アイテムが豊富なので、全室を探索して漏らさず入手しておきたい。

通路を邪魔するホイールチェア



カラカラと移動して体当たりしてくるホイールチェア。だが動作は直線的なので、ジグザグに動いて轢かれないようにしよう。

ランダムに変化する病室配置



2F病室の配置は、2周目、3周目とランダムに変化する。そのため、全室をくまなく探索する必要がありそうだ。

Items

 4番アイアン

 病室の鍵

 セントメダリオン

 ホーリーキャンドル

 栄養ドリンク×2

 ピストルの弾×2

 リボルバーの弾

Creatures & Ghosts

 Patient

 Toadstool

 Wheel Chair

※2　アイリーンと合流すると消滅
※3　ランダムでどこかの病室に出現

病院の世界

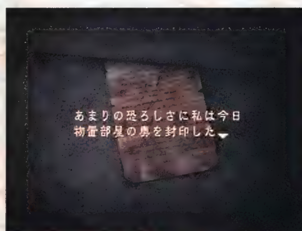
STRATEGY

閉ざされたバスルームの穴にかわり、第2の穴が物置部屋に口を開く。
その先に広がるのは、静謐とした病院。
ここが新たな悪夢の始まりの地となることを、
ヘンリーはまだ知らない。

01 新たなる異世界への穴

place: 自室　物置

物置の壁に、奇怪な染みが浮き出ているのを発見する。ここに「サキュバスの護符」をかざしてみると、奇妙なメッセージと4つの四角いくぼみが現れる。この4つのくぼみには、これまで異世界から持ち帰ってきた「誘惑の銘板」「起源の銘板」「監視の銘板」「混沌の銘板」がそれぞれぴったりはまるようになっている。4つの銘板をはめこむと、そこに新しい大穴が開くのを目の当たりにする。



赤の日記いわく、物置部屋に何かを封印したと書かれているのが……。



4つの銘板を壁に据えたとき、新たなる穴が物置に出現する。

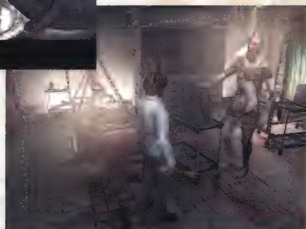
02 手術室でコートの男と再会

place: 1F 手術室

目覚めると病院の手術室のような場所にいる。物音が聞こえてくるので、その方向を見ると、マネキンとも生身ともつかない女の内臓をまさぐる男の姿がある。以前アパートで出会った、コートの男だ。いったい、こんなところで何をしているのだろうか……。その凍るような迫力からその場を逃げ出すヘンリーだが、廊下で気を落ち着かせたあと、改めて、病院内を探検し始める。



手術台の上の女の臓物をかき回す男。このコートは……。



男は姿を消し、手術室にはクリーチャーだけが残っている。

03 アイリーンは生きている？

place: 1F 受付

手術室を出た後は、1F東側の受付へ向かおう。デスクの上には「ナースのメモ」があり、これには「重症で運ばれたアイリーンの病室の鍵を無くした」と書かれている。さらに壁のライトボードにも、アイリーンとおぼしき写真が存在する。アイリーンは確かにこの病院にいて、そして少なくとも運ばれた時点では死んでいないらしい。まずはアイリーンの病室を探し出すことが、この病院での最大の目的となる。



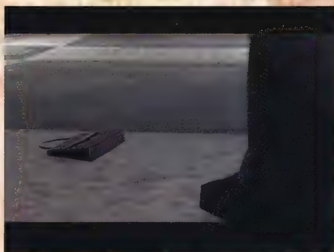
傷ついたアイリーンの写真がボードに。この病院にいるのか？

メモによると、アイリーンは重症だが死んではいない様子。

04 アイリーンのバッグを発見

place: 1F

病院の1Fを探索すると、廊下の南側に「アイリーンのバッグ」が落ちているのをみつける。さらに事務所で「カッターナイフ」、手術室2で「栄養ドリンク」、医師控え室で「携帯用救急キット」、倉庫では「アンプル」など、多数のアイテムを入手することができる。

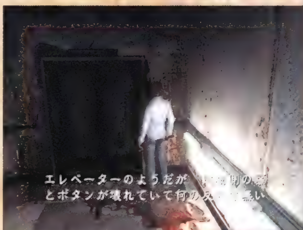


「アイリーンのバッグ」はアイリーン専用の武器ともなる。

05 階段から2Fへ

place: 1F〜2F

1Fの廊下の南端にはエレベーターがあるが、建物側の扉とボタンが壊れていて使えない。そこで、東側にあるドアを開け、階段から2Fへ向かおう。2Fについたらエレベーターの右側のボタンを押して、この階にエレベーターを呼ぶ。この階の廊下には、ひとりでに動く車椅子のクリーチャー・ホイールチェアーが多数走っているので注意。轢かれると意外に高いダメージを受けるうえに、クリーチャーなのに近づいただけでも体力を削られてしまうのだ。



1F南端のエレベーターは、壊れていて使えないようだ。



ホイールチェアーは近づくだけでも危険だ。

06 奇怪な病室の数々

place: 2F 病室

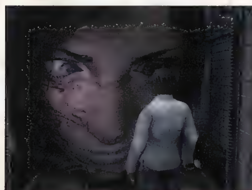
延々と並ぶ病室を、ひとつずつ調べていこう。病室といってもその中は臭気で満たされていたり、なぜか内部に雨が降っていたりと、まともではない。そのうちの一室で、ヘンリーは「病室の鍵」を発見。鍵を取った直後に天井から檻が落ちてくるが、この鍵で脱出できるのであわてる必要はない。この鍵を使えば、アイリーンがいるという病室にも入れるはずだ。

point: 2F病室の配置

2Fの病室は、その配置がランダムに変化する。したがって、「病室の鍵」やアイリーンの病室を探すには、すべての部屋を当たってみるしかない。各部屋からは回復アイテムを中心に多数のアイテムが見つかるので、それらを残こさず回収するためにも一室ずつ丹念に探索していこう。



どこまでも病室が続く廊下。このどこかにきっとアイリーンがいる。



病室内は常軌を逸した空間。この巨大な顔はもしかして……。

07 アイリーンとの再会

place: 2F 病室

ひとつだけ鍵のかかった部屋が見つかるので、「病室の鍵」を使って中へ入ろう。そこには、傷跡もまだ生々しいアイリーンがベッドに横たわっている。ヘンリーはアイリーンにこれまでのいきさつを語り、とにかく例の穴から現実世界へ脱出しようと提案。以後、アイリーンは行動をともにする。まずは護身用に「アイリーンのバッグ」を装備するといいだろう。

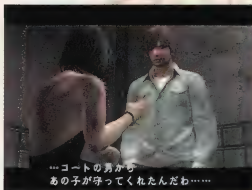
person: 傷ついたアイリーン

傷を負ったアイリーン、その行動はもちろん制限される。あまり速く走れないので、気をつけないと置いてけぼりにすることもしばしば。





やはりアイリーンは生きていた。再会を果たすふたり。



「あの子供はコートの男から私を守ってくれた」とアイリーンは言う。

08 洗浄室の穴から現実の世界へ

place: 1F 洗浄室

アイリーンとともに病室を出て、階段から1Fへ。エレベーターは動かない。廊下にはホイールチェアーにかわってペイシャントが出現するので気をつけよう。1Fについたら、東側にある洗浄室に入り、その奥の壁に開いた穴へ。アイリーンとふたりで、この病院から脱出だ。



アイリーンと穴の中へ。閉ざされた部屋でも、こんな世界よりはましだ。

09 たったひとりでの帰還

place: 自宅　寝室〜リビング

異世界から戻り、寝室で目覚めるヘンリー。だが、アイリーンの姿はどこにもない。リビングからの物音に駆けつけると、天井に吊るしていたファンが落下している。しかも、部屋全体の空気が妙に重苦しく、ヘンリーは体力を回復することもできない。今後この部屋では、さまざまな怪奇現象がヘンリーを苦しめ、その体力を奪うことになる。

point! 部屋の怪奇現象と恐怖演出

302号室で起こる怪異には、大きく分けて「恐怖演出」と「怪奇現象」の2つがある。恐怖演出は、例えば窓の外で奇怪な首が上下したり、テレビがひとりでに点いていたりといったもので、不気味だが実害はない。だが、これから続々と発生する怪奇現象は、近寄るとヘンリーの体力を奪うので注意したい。

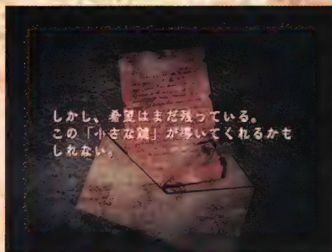

いつものように目覚めたヘンリー。だがアイリーンはいない。


天井から落下したファン。なにやら不吉な予感が部屋を支配する。

10 ジョセフがくれた鍵

place: 自宅　玄関

玄関のドアの下を見ると、新たな「赤の日記」とともに「小さな鍵」が置かれている。日記には「下へ下へ向かえ。奴の最深部まで」というジョセフからのメッセージが記されている。また「赤の日記」は、リビングの本棚の下にもあり、合計3枚見つけられる。

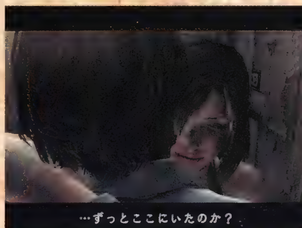


ヘンリーに渡された「小さな鍵」は、どこの扉を開くのだろうか。

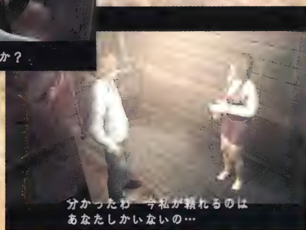
11 再びアイリーンと

place: 1F 洗浄室

穴を通じて異世界に戻ると、待ちかねていたアイリーンが駆け寄ってくる。アイリーンには、穴の存在さえも見えないらしい。「ひとりでいると呪われそうになる」とおびえているアイリーン。そこでヘンリーはジョセフから託された鍵とメッセージの話をアイリーンに語り、いっしょに「最深部」へと向かうことを提案する。ほかに頼れる者のいないアイリーンは、ヘンリーについて行くことを決意する。



不安を隠さないアイリーン。彼女をひとりにしてはいけない。

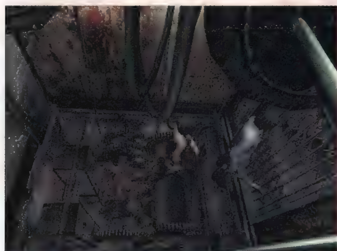


真の脱出路を探すため、ふたりは異世界の最深部へ向かう。

12 エレベーターの奥に

place: 1F エレベーター

1F南端へ向かうと、エレベーターを2Fに呼んだことで空間ができ、中へ入れるようになっている。奥にあるもうひとつのエレベーターの扉には鍵がかかっているが、「小さな鍵」で開けることができる。扉の向こうには、長い階段があるので、それを降っていこう。



エレベーターシャフトの奥には、もうひとつの扉があった。

13 紋章の扉を開けて

place: 螺旋階段空間

ペイシャントを倒して階段を降ると、円形の紋章が描かれた扉が見えてくる。その扉のさらに向こうには、下へ下へどこまでも続いていく長大な螺旋階段が続く。霧で包まれたその階段をさらに進んで行こう。途中には自室への穴もあるが、もちろん戻れるのはヘンリーのみだ。



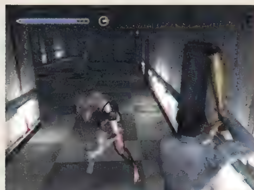
深く深く下部へと続く螺旋階段。この先でふたりを待つものは……？

●ハードモード攻略　ペイシャントとホイールチェア

病院に出現するクリーチャーは種類が少ないものの、強敵ばかりだ。ペイシャントはHardモードになると体力や耐久力、回復力が飛躍的に高まり、完全に倒すのが難しくなる。ホイールチェアは、ゴーストのようにダウンしても復活してくるので対処しにくい。1階南の通路でペイシャントと対峙するときは、ピストルを使って3体貫通させせダウンしたところをアイリーンと駆け抜けてしまうのがいいだろう。



Creature
PATIENT



Hardでのペイシャントの恐ろしさはその打たれ強さだ。



完全に倒すことのできないホイールチェアはやっかいな相手だ。

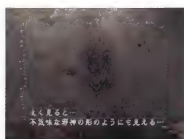
自室の変化

アイリーンと合流することができたのもつかの間、ヘンリーには新たな試練と脅威がふりかかろうとしていた。不穏な空気が充満し、体力回復ができなくなった部屋。本当の意味でのサバイバルは、ここから始まる。

物置部屋

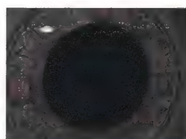
邪神の顔

物置の壁に染み出した奇怪な模様。ここに「サキュバスの護符」をかかげると何かが起こる。



新しい穴

「サキュバスの護符」と4つの銘板によって出現した、新たなる異世界への入口が開く。





玄　関

赤の日記　7月20日

ジョセフがヘンリーに直接宛てたメッセージ。「奴の最深部まで向かえ」とある。

小さな鍵

「赤の日記　7月20日」に同封されていた鍵。異世界の「最深部」へ通じる扉を開く。

リビング

怪奇現象の始まり

天井に吊るされていたファンが落下。それを境に、体力回復を阻む重い空気が部屋に充満。

赤の日記　6月11日

ウォルターの自殺と、その後に起こった同様の手口の連続殺人について記述。

赤の日記　6月14日

ウォルターの死体を確かめにサイレントヒルを訪れたときのことが書かれている。

赤の日記　？月？日

書き手（おそらくジョセフ）が部屋に閉じ込められたときに書かれたであろう日記。

SUBWAY H2

2度目の

地下鉄の世界

FLOW CHART

01 自室に戻ると「子供の手紙」と「おもちゃの鍵」が届いている

02 リンチストリートライン改札で、シンシアゴーストと遭遇

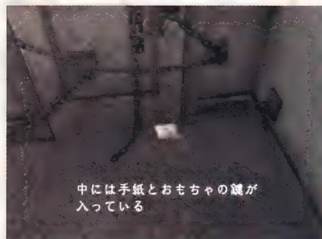
03 シンシアゴーストと対決、「帰服の剣」で封印する

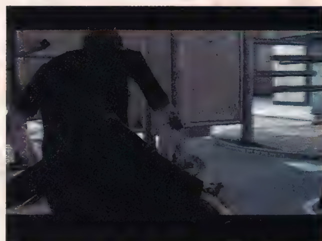
04 「リンチストリートラインのコイン」を使いB3ホームへ向かう

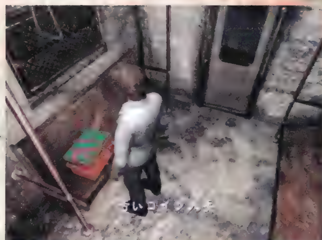
05 おもちゃ箱を「おもちゃの鍵」で開け「汚いコイン」を取る

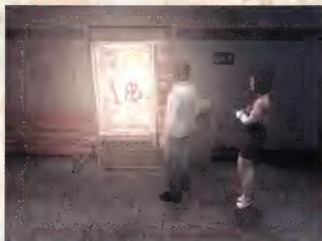
06 小部屋でアイリーンと別れ、自宅へ戻る

07 自室の台所で「汚いコイン」を洗って「1&コイン」にする









08 自動販売機に「1＆コイン」投入し、「殺害現場の鍵」を取る

09 B4エスカレーターでB2へ昇る。B1改札前で「シンシアの定期」を拾う

10 「殺害現場の鍵」を使って駅員室内に入り、「電車のハンドル」を拾う

11 電車の運転室で「電車のハンドル」を使い、電車を1両分動かす

12 小部屋でアイリーンと合流し、「シンシアの定期」を使ってふたつの改札を通る

13 キングストリートライン改札からB2へエスカレーターを降りてB4へ

14 先頭車両から奥の通路へ、通路突き当りの「帰服の剣」を取る

15 コートの男をかわして、紋章の扉の向こう側へ

NEXT 「2度目の森の世界」









2度目の地下鉄の世界

MAP

マップそのものは1度目と変わらないが、
アイリーンと行動できるルートは限られている。
別行動中は無駄なルートをとらないよう気を付けよう。



B1
改札階

※1　「シンシアの定期」を使って、改札から出てくると出現。

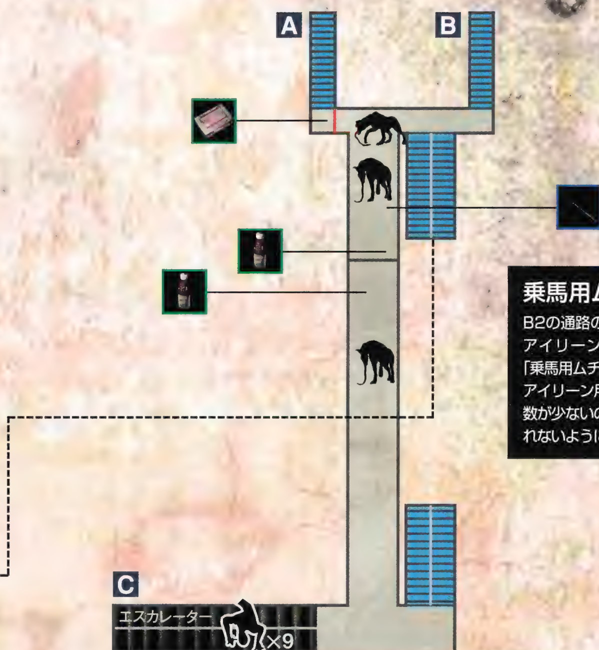
エスカレーター
×3
※1
×2
女子トイレ
※1
リンチストリートライン改札
キングストリートライン改札
02
03
04
12
10
09
×3

ガムヘッド（オールドタイプ）

B1改札のT字通路にはガムヘッド（オールドタイプ）がうろついている。「銀の銃弾」を拾いに行くときには囲まれないように注意。



B2



乗馬用ムチ

B2の通路の途中にはアイリーン用の武器「乗馬用ムチ」がある。アイリーン用の武器は数が少ないので取り忘れないように。



Creatures & Ghosts

 Victim 16

 Gum Head - old type

 Red Tremer

 Sniffer Dog (female)

 Sniffer Dog (male)

 Wallman

Items

 乗馬用ムチ

 シンシアの定期

 電車のハンドル

 ホーリーキャンドル

 栄養ドリンク×4

 銀の弾丸

 携帯用救急キット

B3
リンチストリートトライン
ホーム

ホーリーキャンドル

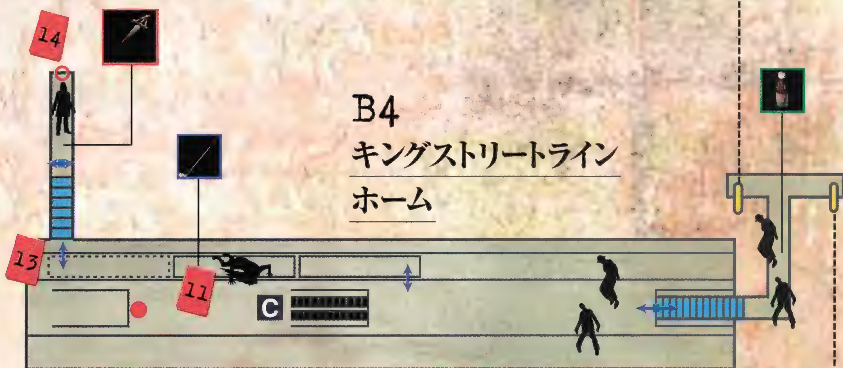
自室で起こる怪奇現象がこの時期から厄介になってくる。怪奇現象が発生したらこのホーリーキャンドルで確実に除霊しよう。



コートの男が出現

電車を動かした後、通路の奥の扉へ入るとコートの男が登場する。デモが終わると攻撃してくるので避けてすぐに扉に入ろう。





Creatures & Ghosts

 Victim 13

 Victim 14

 Victim 16

 Walter Sullivan

 Sniffer Dog(female)

Items

 9番アイアン

 殺害現場の鍵

 汚いコイン

 帰服の剣

 ホーリーキャンドル×2

 セントメダリオン

 栄養ドリンク

 ピストルの弾

2度目の地下鉄の世界

STRATEGY

無事に病院でアイリーンと合流したものの、
悪夢の世界の様子が好転する気配はない。
わずかな希望を胸に、ヘンリーたちは、
螺旋階段空間を、下へ下へと歩み続ける。

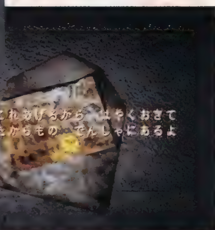
01 螺旋階段を抜けて2度目の地下鉄世界へ

place: B1 改札階〜自室 玄関

螺旋階段を降りて扉を抜けると、そこは以前訪れた地下鉄の世界。内側から鍵を開ける扉の先には、ガムヘッド（オールドタイプ）が3体いるので注意して廊下を進もう。ここで女子トイレにある穴を通って自室に戻ると、「子供の手紙」が玄関下に挟まっている。その中には「おもちゃの鍵」が入っているので手に入れよう。「リンチストリートラインのコイン」も持ったら、また2度目の地下鉄の世界に戻ろう。



ガムヘッド（オールドタイプ）は、狭い廊下で1体ずつ倒そう。



「おもちゃの鍵」でおもちゃ箱が開けられるようになる。

02 シンシアとの哀しき再会

place: B1 改札

アイリーンと長い廊下を歩いていくと、かつてシンシアが絶命した地下鉄の改札口である。

生々しく残る血痕と、無残に散らばる彼女の遺品。目を背けたくなるような惨状の中、ヘンリーとアイリーンは、2度と会うはずのないシンシアとの再会を果たす。

だが彼女は死人の苦しみを背負った、哀しきゴーストとして蘇っていたのだ……。

ghost: シンシアゴースト



「21の秘跡」の「誘惑」に該当する16番目の犠牲者で、異世界で死んだことでゴーストになった。落ちくぼんだ眼窩に振り乱した髪、シンシアゴーストに生前の面影はない。



死んだはずのシンシアがゴーストとなって蘇る。戦慄のワンシーンだ。



シンシアのものらしい髪の毛が、いたるところに抜け落ちている。

03 シンシアゴーストとの戦い

place: B1 改札

シンシアゴーストと対峙したら、狙いを定めて「銀の銃弾」を撃ちこもう。そうすれば、必ず一発で動きを封じることができる。「銀の銃弾」を使わないなら、「セントメダリオン」を装備して戦うといい。シンシアゴーストが動かなくなったら「帰服の剣」を使い、この地に封印しておくと、このあとのエリアではシンシアゴーストは登場しなくなる。

item: 銀の銃弾

この弾丸は、全体を通しても2発しか手に入らない対ゴースト用銃弾。ゴーストに当たれば、一発で動きを止めることができる。苦手なゴーストにはぜひ使いたい。





「銀の銃弾」は貴重品。間違ってもクリーチャー相手に使わないように。

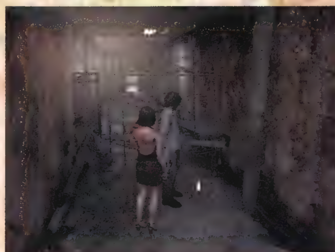


「銀の銃弾」はB1改札奥のT字通路の左突き当たりに落ちている。

04 リンチストリートトラインのコインで中へ

place: 改札エリア〜B2 通路

シンシアゴーストを封じたら「リンチストリートトラインのコイン」を使って改札口を通過。B2の通路には、アイリーン専用武器の「乗馬用ムチ」がある。背景と溶け込んでわかりにくいが、ヘンリーが視線を動かすので、彼の行動を見落とさないように。



通路の突き当たりには「栄養ドリンク」があるので、こちらも忘れずに。

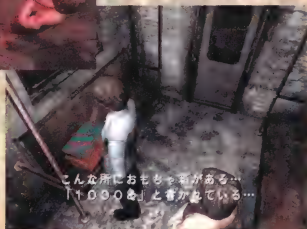
05 おもちゃの箱の中で眠っていたもの

place: B3 リンチストリートトライン車両

車両の中に入ると、以前と同じ場所におもちゃ箱が置かれたままだ。「おもちゃの鍵」を使って箱を開けると、中に「汚いコイン」を発見できる。だが名前のとおり、あまりに汚れているため、コインに書かれた文字を読むことすらできない。綺麗に洗えば読めそうなので、自室に戻ることにしよう。B3の端には2つの小部屋があるが、前半で鍵を開けたか否かでどちらの小部屋でアイリーンが待機するかが決まる。



前半で鍵を開けていないと、東側の小部屋は使用できない。



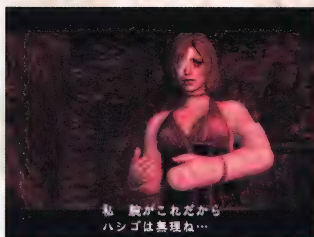
汚いコインを拾ったらいったん302号室に引き返そう。

06 ヘンリー1人ではしごの先へ

place: B3 リンチストリートラインホームの小部屋

自室に戻るには、西側の小部屋の穴に入るのが、最も近い。そのため、はしごを昇って、逆側にあるはしごをまた降りる必要がある。

しかし、腕に怪我をしているアイリーンは、はしごを使うことができないので、しばらくヘンリー1人で先に進んでいくことになる。



怪我をしているアイリーンは、はしごを使えない。別の道を探そう。

07 汚れを落として「1&コイン」に

place: 自室 キッチン

自室に戻ったら、さっそくキッチンのシンクで「汚いコイン」を洗浄しよう。すると汚れが落ち、表面に不思議な単位が刻まれている「1&コイン」であることが判明する。「1&コイン」はB3のリンチストリートラインホームの自動販売機に投入することができる。

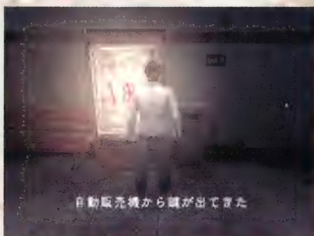


キッチンの前で「汚いコイン」を使えば、コインを洗うことができる。

08 自動販売機から「殺害現場の鍵」を購入

place: B3 リンチストリートラインホーム

穴を通り地下鉄の世界に戻ったら、リンチストリートラインホームへ。「1&」の文字が書かれた自動販売機に「1&コイン」を使おう。すると取り出し口から、駅員室に入るために必要な「殺害現場の鍵」が出てくる。鍵を取ったら小部屋のはしごとB4を経由してB2へ行こう。

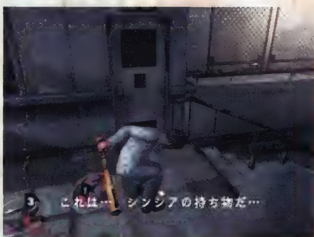


「汚いコイン」のままでは、自動販売機は受け付けてくれない。

09 シンシアの遺品を求めて

place: B1 キングストリートライン改札

キングストリートラインホームの先にはB2直通のエスカレーターがある。ウォールマンをかわして、エスカレーターを無事昇ったら、改札口までは階段を昇ってすぐだ。駅員室前には、シンシアの遺品が散乱している。遺品の中から「シンシアの定期」を拾おう。



改札前にはシンシアの遺品が。その中に「シンシアの定期」がある。

10 「殺害現場の鍵」で駅員室の中へ

place: B1 キングストリートライン改札~駅員室

「殺害現場の鍵」を使い駅員室に入ると、そこは血の匂いでむせ返りそうなシンシアの殺害現場だ。部屋の中を調べると、床の上に「電車のハンドル」を見つけることができる。これでB4キングストリートラインホームに停車中の電車を動かせるようになるはずだ。



「電車のハンドル」を取ったら、再びエスカレーターからB4へ。

11 電車を動かし、新たな道を開け

place: B4 キングストリートラインホーム~運転室

電車の先頭にある運転室に入って「電車のハンドル」をはめ、錆びついた重いハンドルを動かす。すると停車していた電車が軋みをあげ、わずかに前へ動く。これで1両目左側の開いていたドアと、今まで通れなかった通路が繋がっているはずだ。

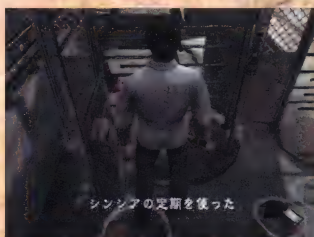


1両目の座席の上に「9番アイアン」が置かれている。

12 ふたつの改札を抜けて

place: B4 キングストリートラインホーム~B1 改札

電車を動かしたら、B4キングストリートラインホームから、B3リンチストリートラインホームの小部屋へ、はしごを使って戻ろう。アイリーンと合流したら、「シンシアの定期」を使い、B1リンチストリートライン改札から出て、キングストリートライン改札に入ればいい。



ふたつの改札を続けて通るのがポイント。最短ルートで行こう。

13 キングストリートラインホームへ

place: B1 キングストリートライン改札~B2

キングストリートラインの改札をアイリーンと2人で抜けたら、B2を経由して、エスカレーターに乗ることになる。この経路なら、ウォールマンを1度だけ切り抜ければいいので、安全だ。アイリーンを守りながら、B4キングストリートホームの新たな通路を目指そう。



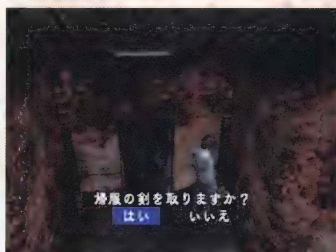
このルートなら、やっかいなウォールマンも、一度で済むから安全。

14 ゴーストを封じる「帰服の剣」

place: B4 キングストリートラインホーム通路

アイリーンを連れて、B4キングストリートラインホームにたどり着いたら電車の中へ。1両目の後部ドアから繋がった通路へ行こう。

通路の突き当たりには扉があり、脇には貴重な3本目の「帰服の剣」がある。帰服の剣を拾ったらさらに奥へと進もう。



3本目の「帰服の剣」は、扉の脇に立てかけるようにして置かれている。

15 2人を追うコートの男

place: B4 紋章の扉

扉を開け、紋章の扉の前に立つヘンリーとアイリーン。ヘンリーはふと背後に人の気配を感じる。振り返ったその先に立っていた人物、それは口元に笑みをたたえたコートの男だ。放っておくと攻撃されてしまうので、ここは無視して紋章の扉に入ってしまおう。



デモの後、コートの男が襲ってくる。倒すことはできない。

●ハードモード攻略 ウォールマンは溜め攻撃を上手く使って対処

2回目の地下鉄の世界で最も手ごわいのはエスカレーターのウォールマンだろう。これを切り抜けるには、溜め攻撃を上手く使おう。錆びた斧などでパワーゲージを溜めながら近づき、一瞬早く溜め攻撃を繰り出す。ダメージを受けずに一撃でダウンさせられるので、すぐに通り抜けよう。



ヘンリーが立ち、溜め攻撃で道を開く。武器を構える方向に注意しよう。



Creature;
Wallman

自室の変化

2度目の地下鉄の世界から戻ると、不思議な手紙やアイテムが自室に届いている。いったい誰がなんのために、ヘンリーの部屋に届けているのだろうか……?

玄　関

子供の手紙
つたない子供の字で書かれた、母親を起こす内容の手紙。封筒の中に「おもちゃの鍵」が同封されている。

おもちゃの鍵
「子供の手紙」の封筒の中に同封されていた鍵。地下鉄の世界にあるおもちゃ箱を開けるために必要。



玄　関

赤の日記　7月25日
怪奇現象を鎮めることができる、除霊アイテムの説明がなされている日記。

FOREST#2

2度目の

森の世界

FLOW CHART

01 螺旋階段空間の扉を抜け、森の南西にある墓場からスタート。

02 墓場にある燭台の近くの「たいまつ」を取る。

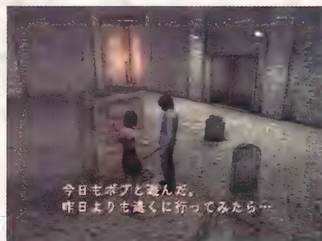
03 希望の家焼け跡で車椅子の人形周辺のメッセージを見る。

04 自室に戻り、物置部屋にある灯油に「たいまつ」を浸す。

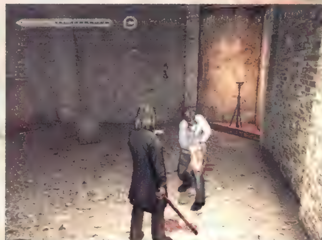
05 「たいまつ」で森の南西にある井戸の中から「人形の頭」を見つける。

06 森の北西にある井戸で、「たいまつ」を灯し「人形の右脚」を引き上げる。

07 湖で謎の少年と出会う（デモ）。「紋章のメダル」を取る。









08 森の南東端の井戸を「たいまつ」で照らし、「人形の左脚」を取る。

09 森の北東の井戸から、たいまつを使い「人形の左腕」を見つける。

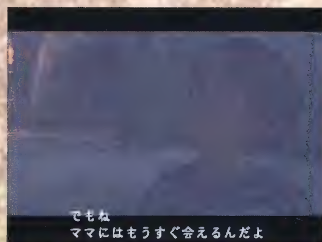
10 聖母の岩エリアに入ると、ジャスパーゴーストが出現する（デモ）

11 森の北東端の井戸から「人形の右腕」を、「たいまつ」を使い発見。

12 車椅子の人形に、集めたすべての人形パーツをはめ込む。

13 紋章の扉に「紋章のメダル」をはめ込み、螺旋階段空間へ進む。

NEXT 「2度目の水牢の世界」









2度目の森の世界

MAP

2度目の森の世界は、
南西の墓場からのスタート。
南の森の中ではコートの男がふたりを待ちかまえている

コートの男の追撃

「たいまつ」を取ると、扉の開く音がしてウォルターが現れる。ヘンリーたちが南の森にいる間は、ずっと追撃される。

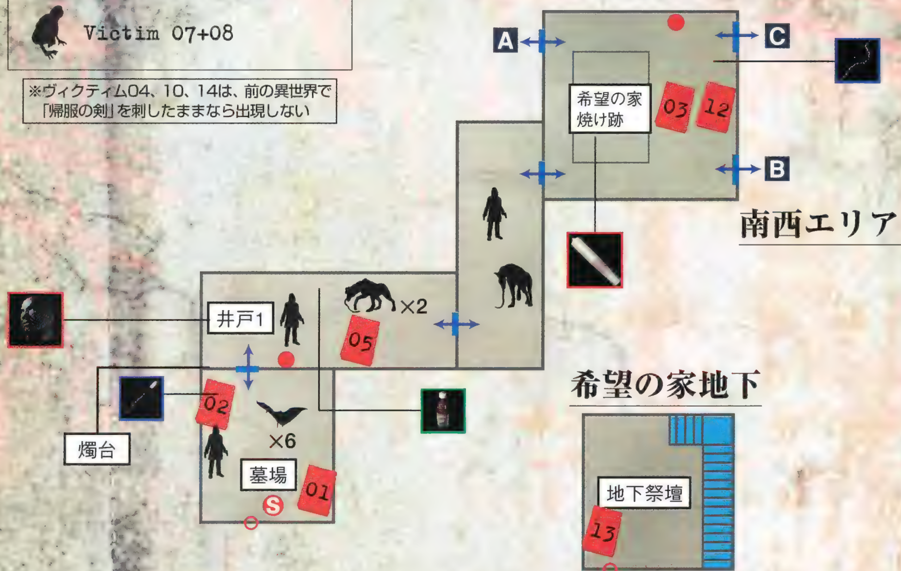


Creatures & Ghosts

- Victim 04
- Victim 10
- Victim 14
- Walter Sullivan
- Hummer
- Sniffer Dog (female)
- Sniffer Dog (male)
- Victim 07+08

※ヴィクティム04、10、14は、前の異世界で「帰服の剣」を刺したままなら出現しない





北西エリア



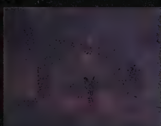
リボルバーの弾

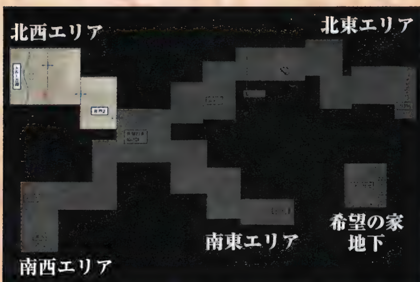
クリーチャー相手に安定した高いダメージを与えるリボルバーの弾。緑色の箱に入っているのが目印だ。



ゴースト密集地帯

北西の資材置場には、ゴーストたちが大量に漂っている。通り抜けるときにはセントメダリオンを装備しておくと安心だ。





Items

 絶望のツルハシ

 たいまつ

 チェーン

 人形の頭

 人形の右脚

 紋章のメダル

 ホーリーキャンドル

 栄養ドリンク×3

 リボルバーの弾

Creatures & Ghosts

- Victim - old type
- Victim 04
- Victim 17
- Walter Sullivan
- Gum Head - old type
- Hummer
- Victim 07+08

ジャスパー襲来



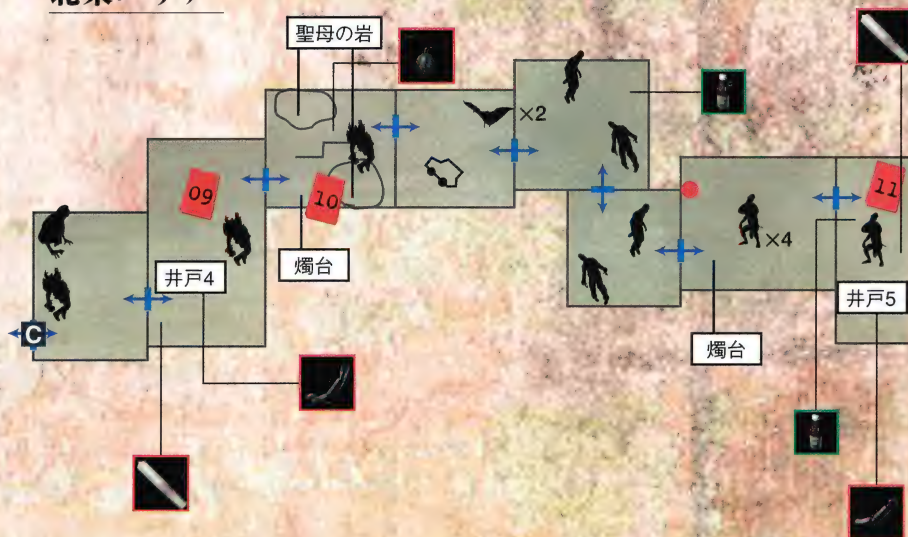
聖母の岩エリアで、ジャスパーゴーストが襲ってくる。ゴーストの中で1、2を争う強敵なので、「銀の銃弾」を使っても惜しくない。





南東エリア

北東エリア





Items

 人形の左脚

 人形の左腕

 人形の右腕

 セントメダリオン

 ホーリーキャンドル×2

 栄養ドリンク×4

 銀の銃弾

2度目の森の世界

STRATEGY

希望の家は全焼してしまっているが、そこには
頭と両手足がない不思議な人形が…。
暗がりに隠された人形の四肢を集めながら
ヘンリーは教団の深部に触れていく。

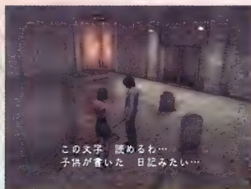
01 殺人鬼が眠る墓場よりスタート

place: 南西 墓場

螺旋階段を降った先にある紋章の扉を開けると、どうやら森の世界の南西にある墓場につながっているようだ。中央には掘り返された墓があり、棺桶に「11121」という謎の数字が書かれている。また、ヘンリーには読めない落書きがあったが、なぜかアイリーンにはこの文字が読めるらしい。これらの落書きにはどんなことが書かれているのだろうか……。

point: 赤い文字

森のあちこちに書かれた赤い文字は、希望の家に収容されていた子供が書いた日記のようだ。これはサイレントヒル地方に伝わる古い文字で書かれているらしいが、ヘンリーにはまったく読めない。以前この文字を勉強していたというアイリーンがいれば読んでもらえる。



不思議な赤い文字は、アイリーンが一緒にいると読んでくれる。

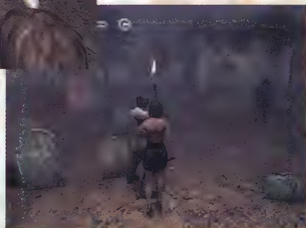

棺桶の周囲にはハマーがいるが、アイリーンと協力して倒してしまおう。

02 燭台から「たいまつ」を入手

place: 南西 墓場

次のエリアへ続く扉脇にある燭台。ここに置かれている「たいまつ」は必須のアイテムだ。これがなくては2度目の森の世界を脱出することはできない。「たいまつ」を入手すると、背後からコートの男が現れる。コートの男はヘンリーとアイリーンに向かって、笑いながら激しくピストルを撃って攻撃してくる。このエリアを出た後もコートの男の追撃は続くので相手にせず、「たいまつ」を手にしたら早めに次のエリアに移ろう。

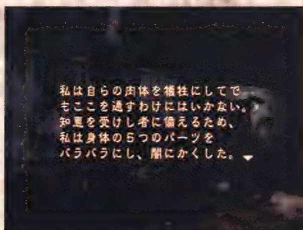

「たいまつ」を取った瞬間、コートの男が姿を現わす。


「たいまつ」は、威力は低いが武器としても使える。

03 燃え尽きた希望の家に残されたもの

place：希望の家焼け跡

コートの男の追撃をかわしたヘンリーたちは、なにかが燃えたようなきな臭さに気付く。扉の先にある、希望の家はすでに燃えつき、炭となった柱から煙がくすぶっている。焼け跡には両手脚と頭がない丸焦げの人形が車椅子に乗せられていた。その人形に刻まれたメッセージから、森に隠された5つの人形の部位を見つけ、人形に戻すことで新たな道が開けるということがわかる。5つの部位は森に点在する井戸の中に入っている。



まるでなにかを守るように人形が鎮座しているのだが……。

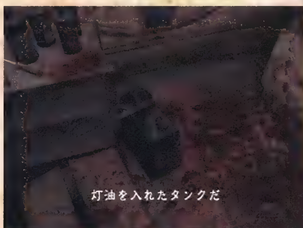


遊具に「チェーン」がかかっているので、見落とさないように。

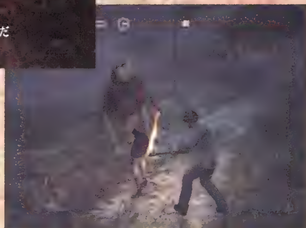
04 「たいまつ」の火を長く灯すには

place：自室 物置部屋

「たいまつ」は最初手に入れた状態だと、火の点灯時間は長くない。しかし自室の物置部屋にある灯油に、「たいまつ」をひたすと、火の点灯時間が長くなり探索しやすくなる。ただし火がついた状態で、「たいまつ」を別の武器に持ち替えたりすると、点灯時間に関わらず火は消えてしまう。「たいまつ」に灯油を浸したら穴を通って、人形のパーツ探しを再開しよう。ただし、井戸の近くには必ず燭台があるので、灯油にひたさなくてもクリアは可能だ。



物置部屋の穴の下に灯油の入ったポリタンクが置かれている。



「たいまつ」も火がつけば、相手によっては効果的な武器に。

05 井戸の奥に眠る「人形の頭」を引き上げろ

place：南西

森の南東にある墓場の隣のエリアには、「人形の頭」が隠された井戸1がある。墓場にある燭台で「たいまつ」に火を灯したら、井戸を照らして「人形の頭」を見つけよう。ここにはコートの男とスニッファードッグ（メス）がいるため、素早く探して戦闘は回避するといい。



コートの男のいるエリアに行くなら、アイリーンを置いていくのもあり。

06 霧の森に隠された「人形の右脚」

place: 北西

「たいまつ」の火を絶やさないように気をつけながらAを通りトルーカ湖畔へと続く森の北西に向かう。希望の家の扉を抜けると、すぐそこに井戸2がある。しかしここにはヴィクティム07+08が2体潜んでいるので、間合いに飛び込まないように距離を保ちながら井戸に近づこう。

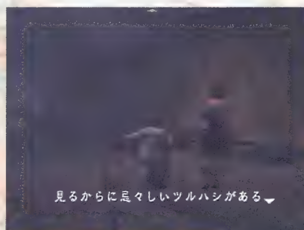


ヴィクティム07+08と戦うよりも、井戸の中の「人形の右脚」の回収を優先しよう。

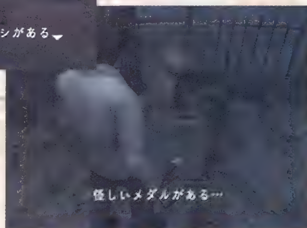
07 トルーカ湖畔での邂逅

place: 北西 トルーカ湖畔

森の北西を抜けたところに位置するトルーカ湖畔で、たびたび異世界で見かけるウォルター少年に出会う。どうやら母親を探しているらしく、もうすぐ会えると喜んでいる。いったいどこに会いにいくのだろうか？　ウォルター少年が立ち去ったあとには、以前は見かけなかった、「紋章のメダル」が、石の台座に乗っている。リボルバーの弾や栄養ドリンクもあるので、アイテム所持数に注意しながら、忘れずに持っていこう。



手前の資材置場には、武器「絶望のツルハシ」が落ちている。

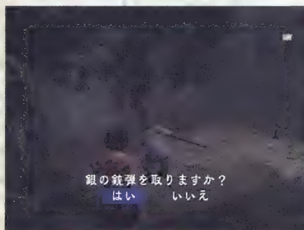


形といい模様といい、どこかで見たことがあるのだが……。

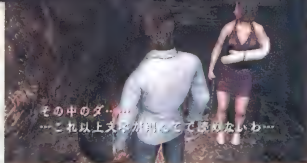
08 コートの男をかわし、南東端をめざせ

place: 南東

続いて南東の森にある井戸に向かう。南東端手前にはコートの男が出現し、またもや執拗に追いかけてくる。追い込まれるようにして南東端に到達し、そこにある井戸3を照らすと中から、「人形の左脚」が見つかる。無事手にしたら、帰り道もコートの男に注意しながら、希望の家に戻ろう。また南東端に至るまでに、赤い文字の日記も点在してるので、もしアイリーンと一緒に行動しているなら読んでもらおう。



井戸3がある手前のエリアには「銀の銃弾」がある。



南東端にも、赤い文字で日記が書かれている。

09 残るパーツを求め、森の北東へ

place: 北東 聖母の岩手前

残る人形のパーツはあとふたつ。次は、以前初めてジャスパーに出会った森の北東に足を踏み入れる。聖母の岩のある手前のエリアで井戸4を発見。中を照らすと、「人形の左腕」が見つかる。ほかにも「ホーリーキャンドル」が落ちているので、それも忘れずに取っておこう。



井戸の場所は、暗がりに同化していて見落としやすい。落ち着いて探そう。

10 己が身を焦がし、森をさまようジャスパー

place: 北東 聖母の岩

ヘンリーが聖母の岩があるエリアに足を踏み入れた瞬間、熱い光が奇怪な音とともに舞い降りる。それは希望の家で体を焼かれて死んだジャスパーがゴーストになった姿だ。ジャスパーゴーストはダメージ範囲が広く、「セントメダリオン」を装備していないと近づくだけで体力を奪われてしまうので注意。



ジャスパーゴーストは普通に戦うと、ダウンさせるまでかなり苦労する。

ghost: ジャスパーゴースト

ジャスパーは、「21の秘跡」において「起源」に該当する17番目の犠牲者。希望の家で、生きながらにして焼死した。ゴーストとなった後も炎を身にまといさまよっている。



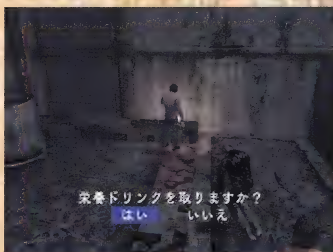


できるなら、「帰服の剣」でこの世界にとどめておきたいところだ。

11 最後のパーツ「人形の右腕」

place: 北東

ジャスパーゴーストを封じるか、ふり切るかしてさらに森の奥を目指す。ついに最後のパーツが眠る、北東端に井戸5を発見。「たいまつ」をかざし、井戸の中に「人形の右腕」を見つける。これですべてのパーツがそろう。希望の家にいる車椅子の人形のもとに戻ろう。



北東端にはほかにも「栄養ドリンク」「ホーリーキャンドル」がある。

12 焼けこげた人形に集めたパーツを組み込む

place：希望の家焼け跡

ヘンリーが最後のひとつのパーツを人形に組み込むと、焼け焦げていた人形が喘ぐように動き始める。ゆっくりとのけぞるように軋む車椅子とともに倒れこむ。すると車椅子があった場所には地下へと続く扉があらわれる。地下には一体なにがあるのだろうか…？



地下に降りる前にアイテムの取り逃しがないか最終チェックを。

13 隠された地下祭壇

place：希望の家 地下

祭壇に置かれている「聖母の降臨-21の秘跡」という本の内容から、ここで行われていたのはおぞましい儀式だったことがうかがえる。奥にある扉は「紋章のメダル」をはめることで開錠できる。これまでも見てきた、紋章の扉になったというわけだ。



この地下祭壇に祭られていたのはいったいどんなモノなのだろう？

●ハードモード攻略　強力なジャスパーゴーストは早めに封印

ジャスパーゴーストはほかのゴーストに比べ非常に攻撃力とHPが高い。さらにHardモードとなるとその強さに拍車が掛かる。銀の銃弾があれば一発で動きを止められるが、ない場合はヘンリーだけで戦わず、アイリーンと挟み撃ちをしてダウン状態に持ち込み、すかさず封じたい。



途中で出現するコートの男は倒しても次の出現エリアで現れる。



戦いの最中に危険を感じたら、安全な希望の家焼け跡まで引き返すといい。



Ghost;
VICTIM 17

自室の変化

侵食により怪奇現象が次々と起こるヘンリーの自室。そんな中で変わらず届くのは、差出人不明の「赤の日記」。差出人はこの悪夢の異世界について、なにを知っているのだろうか。

玄　関

赤の日記　7月18日

ウォルターは昔302号室周辺に現れており、日記を書いた人間は彼と異変に何らかの関係があると推測している。



WATER PRISON #2

2度目の

水牢の世界

FLOW CHART

01 エレベーターホールから
エレベーターに乗り、水牢の屋上へ

02 アイリーンと別れ、
B3独房の穴からB1厨房へ向かう

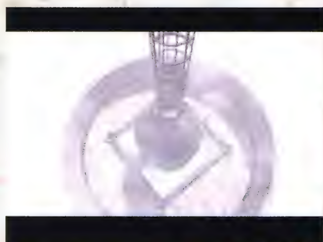
03 B1北東の処刑室にて
「囚人のシャツ」を拾う

04 3F監視室で「ナイトスティック」を取り、
1F踊り場扉の鍵を開錠

05 自室のバスタブの血だまりに
「囚人のシャツ」を浸す

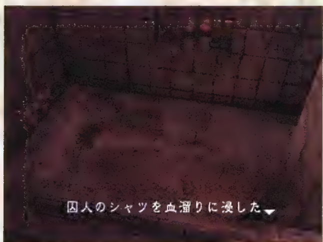
06 2F独房で「帰服の剣」を取り、
アンドリューゴーストと対峙

07 アンドリューゴーストを封印し、
「水牢発電室の鍵」を奪う









08

発電室奥にある紋章の扉から、水牢の下の世界にある螺旋階段へ



NEXT

「2度目の建物乱立の世界」







2度目の水牢の世界

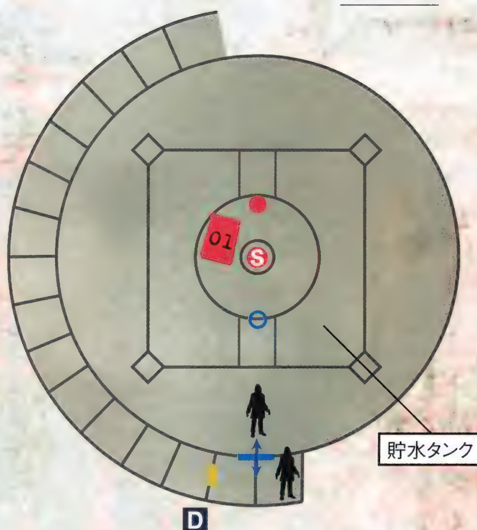
MAP

基本的にマップに変化はない。
アイリーンの行動ルートは
注意が必要だ。

コートの男の対処

エレベーターを降りると、いきなり銃を乱射してくるコートの男。銃の射程に入らないよう、外階段へ逃げよう。





Creatures & Ghosts

 Walter Sullivan

 Blue Tremer

 Hummer

 Toadstool

 Victim 07+08

 Wallman

Items

 ナイトスティック

 帰服の剣

 ホーリーキャンドル×2

 栄養ドリンク

 ピストルの弾×2



ナイトスティック

監視室の3階にはアイリーン用の最強武器「ナイトスティック」がある。忘れずに取りに来よう。

3F



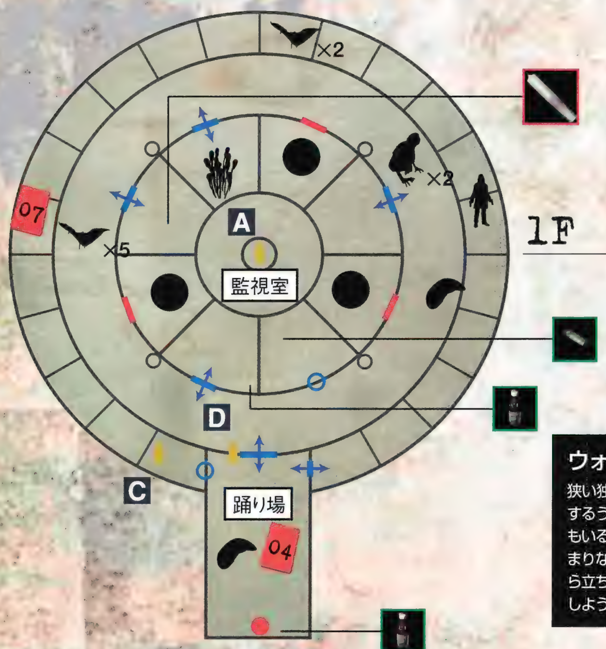
2F





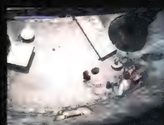
帰服の剣

「帰服の剣」は黒いツブツブの入った瓶がある部屋に隠されている。ベッドの下にあるので、見逃さないようにしたい。

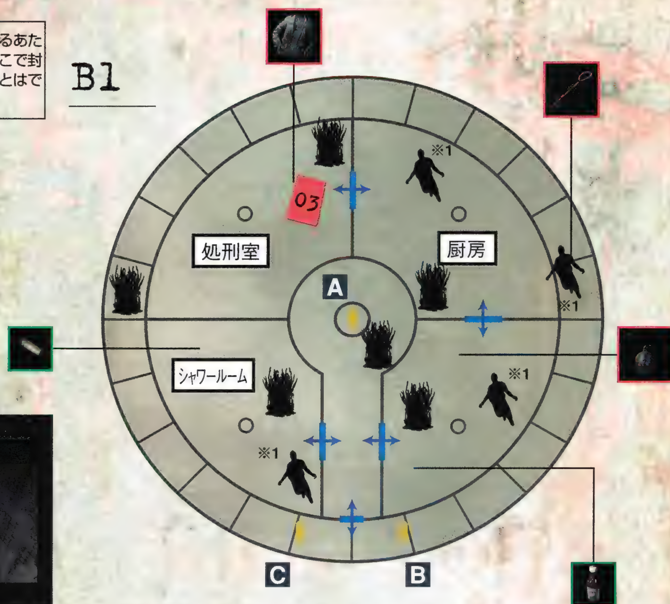


ウォールマンの部屋

狭い独房に2体も出現するうえ、アイリーンもいる場合は危険きわまりない。用がないなら立ち入らないようにしよう。

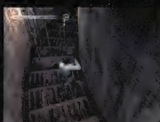


※1 アンドリューゴーストはアイコンがあるあたりでヘンリーの行き先に出現する。どこで封印しても「水牢発電室の鍵」を奪うことはできる。



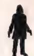
ホワイトストゥールに注意

2度目の水牢の世界では、あちこちにホワイトストゥールが群生している。何度も蘇るので、通り抜ける分だけ切り開いて進もう。



Creatures & Ghosts


Victim 18


Walter Sullivan


Hummer


Red Tremer


Victim 07+08


Whitestool

Items


囚人のシャツ


水牢発電室の鍵

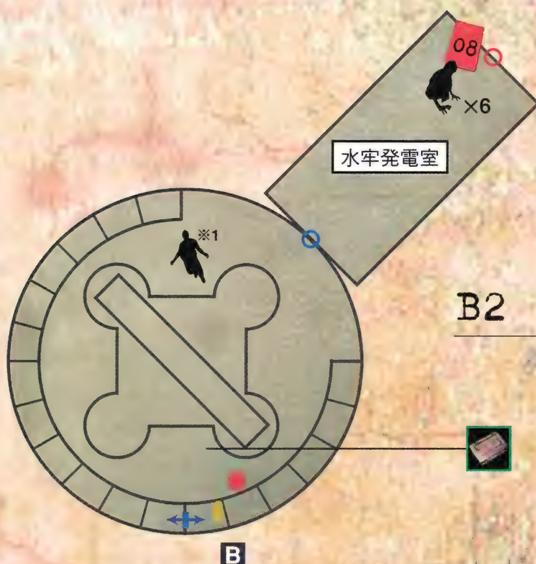

ホーリーキャンドル


セントメダリオン


栄養ドリンク×3


携帯用救急キット


ピストルの弾×2



ヴィクティム07+08の大群

発電室の中に入ると、ヴィクティム07+08の大群が待ち構えている。決して前に出過ぎず、一体づつ撃破していくようにしよう。



2度目の水牢の世界

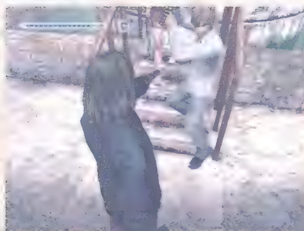
STRATEGY

水牢のじっとりと肌にまとわりつく湿気は、
新たなクリーチャーを育て、ヘンリーを阻む。
先の見えない螺旋階段の向こう側に潜むのは、
ここから脱出するための鍵を隠し持つ亡者だ。

01 奇妙なエレベーターに乗って下へ

place: 螺旋階段～エレベーターホール～水牢屋上

長い螺旋階段を抜けると、円筒状の建物の中に出る。そこにはワイヤーもボタンもないエレベーターがある。エレベーターというよりは鉄格子の檻といったほうがいいような代物だ。このエレベーターに乗り込むと建物の屋上に移動できる。



屋上にたどり着くとコートの男が出現。発砲してくるので逃げよう。

02 死体処理の穴を抜け地下へ

place: 3F 独房

屋上から外階段を降りて3Fへ移動。以前仕掛けを動かした死体処理の穴がそのままになっているので、穴を降りてB1の厨房まで降りよう。ここで穴から降りるとしばらくの間、アイリーンと別行動になる。するべきことを終えたら、なるべく早く彼女の元に戻ってくるようにしたい。



独房の中は以前訪れたときと同じ状態になっている。

03 隠された囚人のメッセージ

place: B1F 処刑室

B1北東の処刑室を調べると、部屋の中央に「囚人のシャツ」が落ちている。このシャツにはロウのようなものでなにか書かれているが、このままでは判読することが出来ない。つまり血に浸して文字を浮かび上がらせる必要がある。自室のバスルームがうってつけだ。



これを着ていた人物が伝えようとしたことは、なんだったのだろうか。

04 監視室で「ナイトスティック」を入手

place: 3F 監視室～地下から1Fへの内階段

B1からはしごを昇り、3F監視室でアイリーン専用武器「ナイトスティックを取ろう。再びB1へ戻って内階段を上がり、1F踊り場へ続く鍵を開ける。これでアイリーンもこの先に進むことができる。次は、「囚人のシャツ」に書かれている文字を読むために自室に戻ろう。

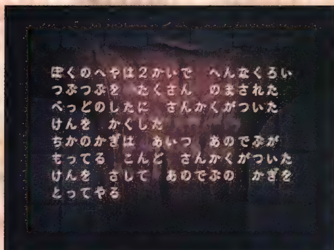


1F踊り場に通じる鍵を開けないと、アイリーンが先に進めない。

05 血をもって伝わるメッセージ

place: 自室 バスルーム

自室で「囚人のシャツ」を、血で満たされたバスタブに浸す。すると、ロウで書かれた部分が血をはじき、メッセージが浮かび上がってくる。どうやら先に進むためには特別な鍵が必要で、その鍵を入手するために、「あのでぶ」に「帰服の剣」を使うことになるようだ。

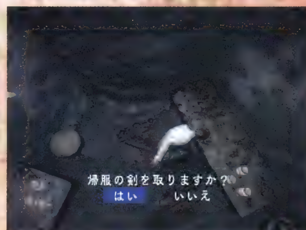


バスタブの血で「囚人のシャツ」のロウが浮き出して見える。

06 地下に響くおぞましい歌声の主

place: 2F～地下への内階段

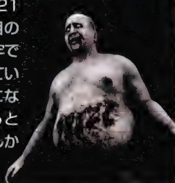
アイリーンと地下へ続く階段を降りていくと、突然ムービーが始まり、歌声が鳴り響く。一度目の水牢の世界の最後で死んでいたアンドリューがゴーストとなって現れたのだ。アンドリューゴーストは、ヘンリーたちをからかうように空中をふわふわと漂いながら攻撃してくる。



もしも「帰服の剣」を持っていなかったら、2Fの独房で拾っておこう。

ghost: アンドリューゴースト

アンドリューは「21の秘跡」の18番目の犠牲者だ。この水牢で子供を常に監視していた彼が、「監視」になぞらえて殺されるとは、哀れな末路としか言いようがない。

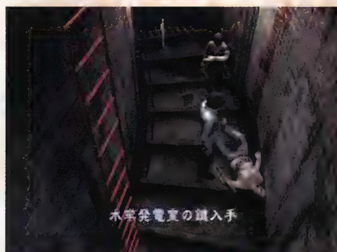



歌攻撃は、「セントメダリオン」を装備していることではね返せる。

07 「帰服の剣」を刺し、「水牢発電室の鍵」を奪う

place: B1～B2 内階段

アンドリューゴーストを「帰服の剣」で封印すれば「水牢発電室の鍵」を奪うことができる。彼は、体当たりや、歌などの特殊な攻撃を持っているので手強い。倒したあと、「帰服の剣」を抜いてしまわずそのままにしておこう。鍵を入手した後はB2の水牢発電室へ向かおう。



水牢発電室の鍵はアンドリューゴーストを封じないと入手できない。

08 発電室の死闘、そして紋章の扉へ

place: B2 水牢発電所

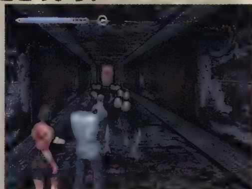
「水牢発電室の鍵」を使うと閉ざされた扉が開く。そこにはヴィクティム07+08が6体も待ち構えている。発電機のあたりまで進む分にはヴィクティム07+08たちは動かない。数体ずつおびき寄せながら戦うといいだろう。すべてを倒して紋章の扉に進もう。


中央にある発電機の影に隠れながら攻撃するといいだろう。

●ハードモード攻略 ダウンしたヴィクティム07+08にはすぐに追打ち

ハードモードでのヴィクティム07+08はダウンしてから起き上がってくるまでの時間が短くなっている。複数に囲まれた際、倒れた順にドドメを刺していかないと戦いが長引きやすいので注意しよう。先制攻撃を心がけたり、溜め攻撃時の無敵時間を有効活用したりして、ダメージを最小限にとどめよう。


ヴィクティム07+08の攻撃範囲は広い。間合いを読んでかわそう。





Extra Creature;
Victim 07+08

自室の変化

ヘンリーの自室に届く「赤の日記」は、徐々に悪夢の核心へと近づいていく。しかしそれを知ることは21の秘跡へと続く道をたどることになるかもしれないが……。

玄　関

赤の日記　7月28日

ウォルターの生い立ちが書かれた日記の前編。彼は「希望の家」に引き取られたようだ。



BUILDING#2

2度目の

建物乱立の世界

FLOW CHART

01 「思い出の日記」を拾い、リチャードゴーストと対峙

02 B12でアイリーンといったん別行動、はしごでシャワールームへ

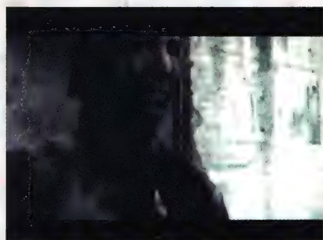
03 シャワールーム内に落ちている「ビリヤードの手玉」を拾う

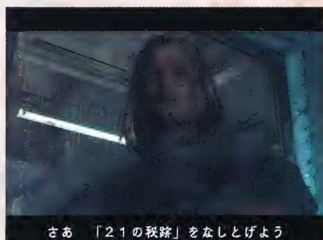
04 ウォルターとウォルター少年の遭遇

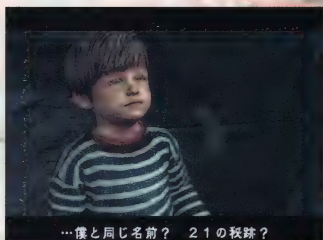
05 はしごを登り外の通路へ。ゴミ溜めで「バレーボール」を拾う

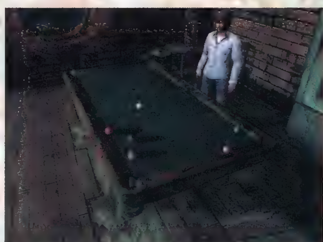
06 ビリヤード台に「ビリヤードの手玉」を置き、メモをチェック

07 「バレーボール」をかごに入れる。「ケーキのろうそく」を取る









08 ケーキに「ケーキのろうそく」を立て、「猫のぬいぐるみ」を取る

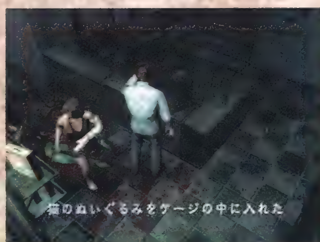
09 カウンター上の開いたケージに「猫のぬいぐるみ」を入れる

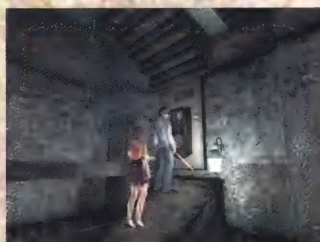
10 B8の時計の部屋で逆さ時計のついた扉を開く

11 バーの以前の電話番号に電話をかけ、新しい電話番号を聞く

12 バーの奥の扉に暗証番号を入力し扉を開ける

13 ダミーと戦闘。勝利すると部屋の奥の紋章の扉が開く







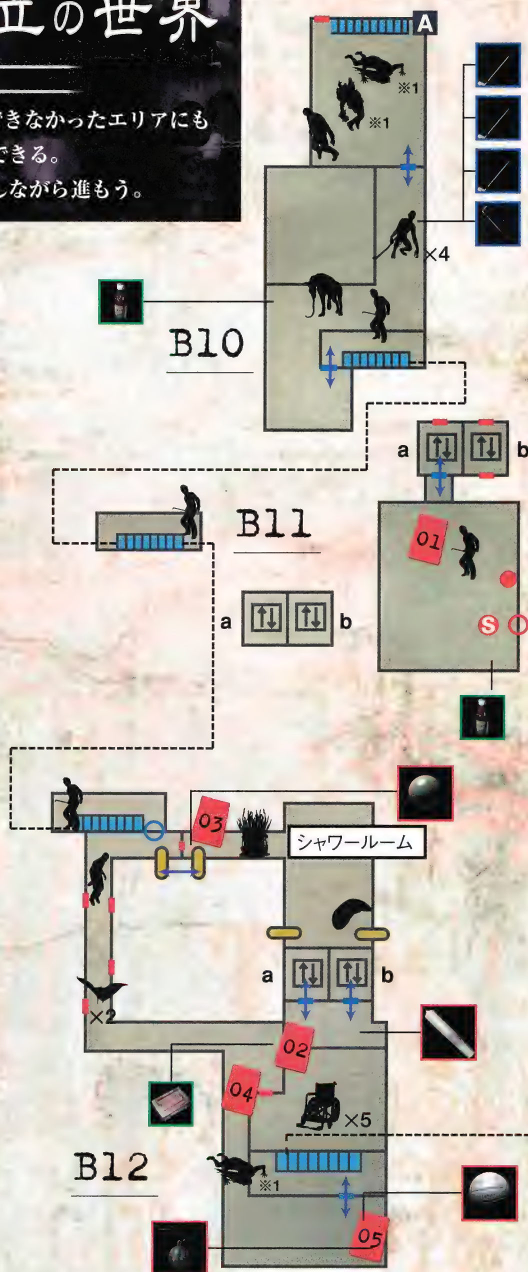


NEXT 「過去の302号室」

2度目の建物乱立の世界

MAP

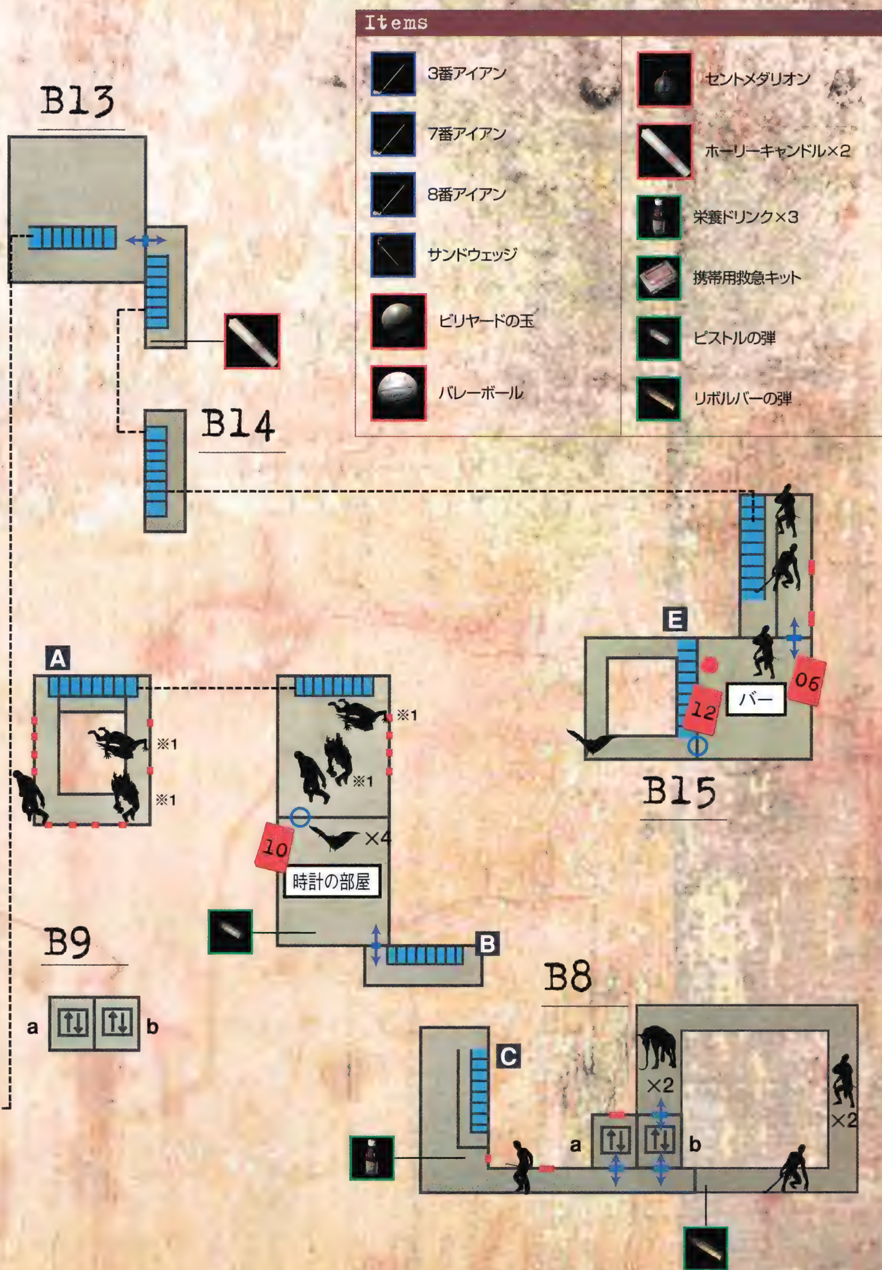
2度目の世界では、1度目に行くことのできなかったエリアにも
足を踏み入れることができる。
混乱しないよう、現在地を確認しながら進もう。

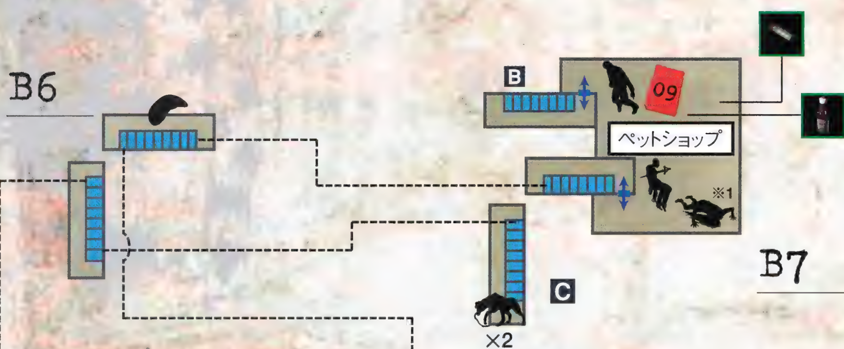


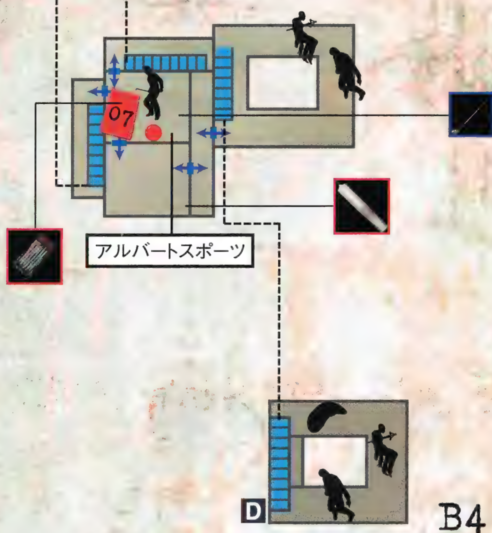
Creatures & Ghosts

- Victim 04
- Victim 12
- Victim 16
- Victim 17
- Victim 19
- Gum Head - old type
- Gum Head - new type
- Hummer
- Red Tremer
- Sniffer Dog (male)
- Wheel Chair

※1 Victim 16と17は、ほかの異世界で帰服の剣を刺しておけば出現しない。

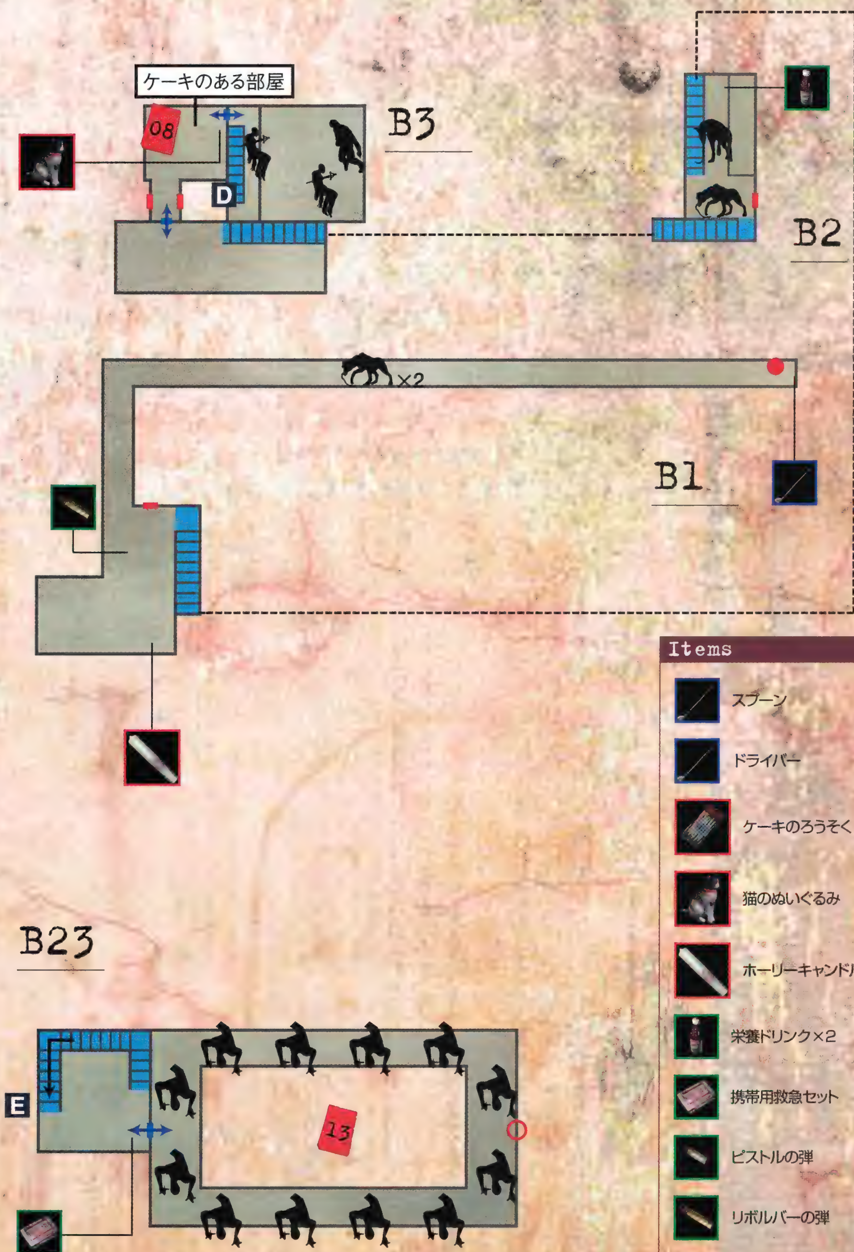

Items
3番アイアン
7番アイアン
8番アイアン
サンドウェッジ
ビリヤードの玉
バレーボール
セントメダリオン
ホーリーキャンドル×2
栄養ドリンク×3
携帯用救急キット
ピストルの弾
リボルバーの弾
B13
B14
B15
E
06
12
バー
A
※1
※1
※1
※1
※1
×4
10
時計の部屋
B
B9
a
b
B8
C
×2
×2
a
b





Creatures & Ghosts

- Victim 10
- Victim 12
- Victim 16
- Victim 19
- Dummy
- Gum Head-old type
- Red Tremer
- Sniffer Dog (female)
- Sniffer Dog (male)



Items

	スプーン
	ドライバー
	ケーキのろうそく
	猫のぬいぐるみ
	ホーリーキャンドル×2
	栄養ドリンク×2
	携帯用救急セット
	ピストルの弾
	リボルバーの弾

2度目の建物乱立の世界

STRATEGY

ビルの間に広がる血と錆にまみれた異世界、
一歩進むたびに悪夢は深く澱む。
複雑に絡み合う道の向こうには、
思い出の品が紡ぐ未来への道が待っている。

01 空間を歪めるリチャードゴースト

place: B10　エレベーター前

デモが終わると、リチャードゴーストはヘンリーに向かい歩いてくる。攻撃を加えるとリチャードゴーストは姿を消し、ヘンリーの背後に瞬間移動する。姿を消したら、その場を移動し攻撃に備えよう。背後さえ取られなければ、さほど強敵ではないだろう。ただ、手に持つバールでの振り回し攻撃は強力。この攻撃を受けないために隙の大きな武器での攻撃は控えよう。

ghost: リチャードゴースト

リチャードは悪夢の世界からの脱出を計ったが失敗し、「21の秘跡」の「混沌」にあたる19人目の犠牲者となった。感電死をしたせいか、服が焦げてボロボロになっている。





リチャードゴーストの瞬間移動は落ち着いて構え直せば問題ないだろう。

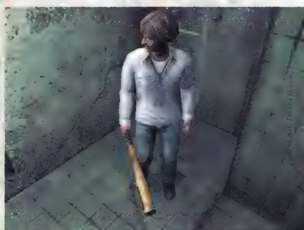


ほかのゴーストと違い、リチャードゴーストは唯一歩行するゴーストだ。

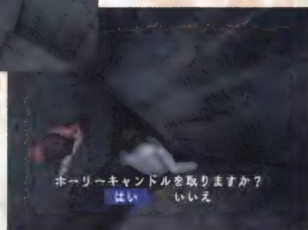
02 エレベーターを降りて走れ

place: B12　エレベーター内

リチャードゴーストを振り切るか、封印することに成功したら目の前のエレベーターに乗ろう。エレベーターに乗ったら一番下のボタンを押し、B12へ向かおう。そこにはシャワールームへと続くはしごがある。アイリーンは、はしごを使えないので、はしごの先へはヘンリーだけで行くことになる。ここではエレベーターにアイリーンを残し、ヘンリーひとりではしごの先へ向かうことにしよう。



アイリーンと別行動中は、迅速な移動を心がけよう。

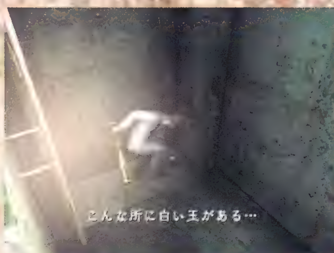


エレベーター外にはホーリーキャンドルが落ちているので拾っておこう。

03 灰色の世界に輝く「ビリヤードの手玉」

place： B12 シャワールーム

はしごを降りた先のシャワールーム通路突き当たりに「思い出の日記」にあったアイテム「ビリヤードの手玉」が落ちている。しかしトードストゥールが道をふさいでいるので、なぎ払って進もう。「ビリヤードの手玉」を拾ったら、すぐそばにあるはしごを登ろう。

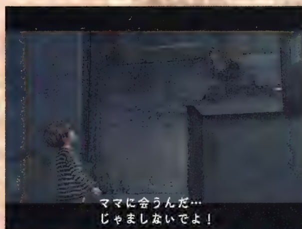


「ビリヤードの手玉」ははしごの前のカドに落ちている。

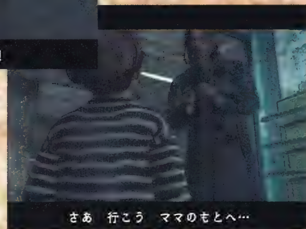
04 2人のウォルター・サリバン

place： B12 建物外通路～店舗跡

通路を進むと人の話し声が聞こえる。なんと話をしているのは、ウォルター少年と謎の男だ。話の中で、お互いに名乗りあい、2人とも名前がウォルター・サリバンであることが明らかになる。これはいったいどういうことなのだろうか？　さらに少年に対して、ウォルターは、「21の秘跡」を協力して成し遂げるよう説いて、むりやり連れて行ってしまう。なにが起こっているのかを問いただせないまま……。



この2人はやはり希望の家の関係者なのだろうか。

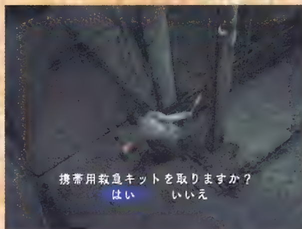


彼らの目的が「母親」であることは一致しているようだ。

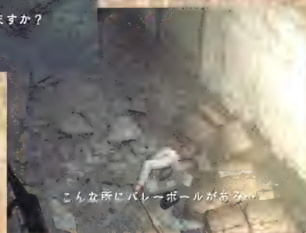
05 ゴミに埋もれた思い出の品

place： B12 建物外通路～ゴミ溜め

通路をさらに先へ進むと、突き当たりにちょっとしたスペースがある。扉脇にはゴミ溜めがあり、その中に「バレーボール」が落ちている。背景にとけこんでわかりにくいが、扉の前まで来て、ヘンリーがなにかに注目したら周囲をよく調べてみよう。この近くにはほかにも携帯用救急キットとセントメダリオンが落ちているので、拾っておくのを忘れずに。「バレーボール」を取ったら、B15のバーへ向かおう。



はしごから降りて少し進んだ先に携帯用救急キットがある。

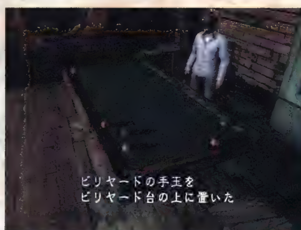


見落としやすい「バレーボール」が落ちているのはここだ。

06 バーの思い出

place: B15 バー

「バレーボール」が落ちていた場所のすぐ脇の扉を抜け、道なりに先へと進んでいくと、B15のバーにたどり着く。ここにあるビリヤード台に、シャワールームで手に入れた「ビリヤードの手玉」を置こう。そしてバーのカウンター上にある「その後のバーテンのメモ」を見ると、奥の扉の暗証番号が変更になったことがわかる。変更された電話番号を調べるには、前の番号にかけてみるといい。あとで自室に戻ろう。



「ビリヤードの手玉」を使えば、台の上に置くことができる。

奥の扉を開く暗証番号は、変更されてしまったようだ。

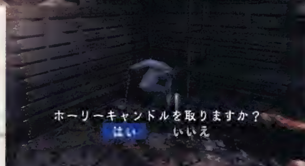
07 ケーキのろうそくを入手

place: B5 アルバートスポーツ

バーを出たら、アイリーンの乗っていないエレベーターまで戻り、上のボタンを押してB8へ移動しよう。さらに、B8から階段を昇って、B5のアルバートスポーツショップへ向かう。店内にはバレーボールが入ったかごがあるので、その中へ「バレーボール」を入れよう。その後、カウンターの上に置いてある「ケーキのろうそく」を取って、今度は穴のある南側の扉を抜け、Dを通り B3のケーキのある部屋へ向かおう。



店内にはゴルフクラブの「スプーン」が落ちている。

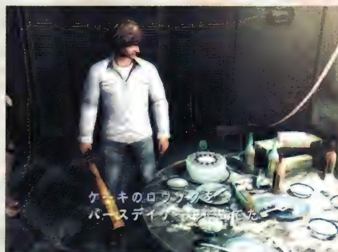


柵が散乱している部屋には、「ホーリーキャンドル」がある。

08 主役のいないバースデーパーティー

place: B3 ケーキのある部屋

ケーキのある部屋にたどり着いたら、テーブルの上にあるバースデーケーキに「ケーキのろうそく」を立てよう。扉の脇には、「猫のぬいぐるみ」があるので、持っていくのを忘れずに。この部屋からB1へ向かうことができるので、リボルバーの弾などを、是非回収しておきたい。



なにか物足りないケーキ、「ケーキのろうそく」を立ててあげよう。

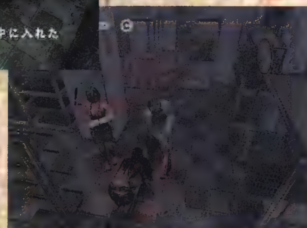
09
最後の思い出をケージに

place：B7 ペットショップ

ケーキをセットしたら、B5のアルバートスポーツに戻って、今度は棚のある北側の壁の扉を通り、今度は下へ下へと向かおう。道なりに進めばB7のペットショップにたどり着く。カウンターに空っぽのケージがあるので、「猫のぬいぐるみ」を入れてあげよう。するとどこからか時計の鐘が鳴り響き始める。鐘の音を確認したらアルバートスポーツへ戻り、西の扉からB8へ、エレベーターでB12へ戻ろう。



「思い出の日記」にあった、時の扉が動き始めたのだろうか……？



店内にはゴーストが出現する。用がすんだら早くこの部屋を出よう。

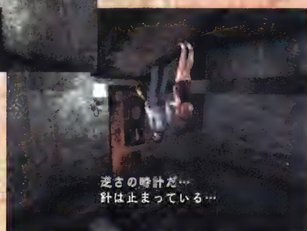
10
動き始めた時の扉

place：B8 時計の部屋

B12の隣のエレベータへ乗り変え、アイリーンと合流しよう。次に、2人で再びB8からCを通過してアルバートスポーツへ。北側の扉からペットショップを経由して、Bを通過そしてB8の時計の部屋に入ろう。部屋の中には、クリーチャーと、逆さの時計がかけられた扉がある。時計の扉からB11へ進もう。このあたりはゴーストやクリーチャーが多数待ちかまえているのでアイリーンには特に注意が必要だ。



部屋の中はハマーの巣だ。まとわりつかれる前に叩き落としてやろう。



鐘の音が鳴り始める前にここへくると、天地が完全に逆転してしまっている。

11
空間を隔てて届くメッセージ

place：自宅 ベッドルーム

道なりに進み、B15のバーに到着する。先へ続く扉は、机の上の「その後のバーテンのメモ」にあるとおり暗証番号が変更されているので、自宅に戻りベットルームからバーに電話をしよう。すると、変更された下4桁の電話番号が「4890」ということがわかるのだ。



バーの以前の電話番号は窓から見える、ビル屋上の看板に書かれている。

12 最下層へ

place: B15 バー

バーの鍵のかかった扉の向こうへ進む。すると、以前訪れたときには通れなかった下方向への通路が、がれきが崩れたので通れるようになっている。途中のハマーは確実に倒しながら進み、最下層にある扉を目指そう。中ボスが近いので、バーの穴を使って補給を忘れずに。



ハマーは1匹づつ丁寧にとどめを刺していけば怖くない。

13 部屋を覆い尽くすダミーの恐怖

place: B23 紋章の扉前

B23の扉の先は大広間になっており、そこには巨大なダミーが登場する。先にある扉は、どうやらこのダミーを倒さなければ開かないらしい。本体は、攻撃を加えるとすべてのダミーが同じようにのけぞる方法でしか見分けられない。



運よく本体に攻撃が当たったら連続で攻撃し続けよう。

●ハードモード攻略　大量に出現する2種類のガムヘッドに要注意

EasyやNormalでも苦労する終盤の2種類のガムヘッド大混戦。さらに1体だけスニファードッグが混じっているため、攻撃範囲外からの体当たりも怖い。まずリボルバーでスニファードッグを早めに倒し、そのあとガムヘッドを丁寧に一体ずつ端から倒していこう。



攻撃力は変わらないが、体力が多いガムヘッドたち。打撃武器で攻撃を。



体制を崩されやすいので、優先的にスニファードッグを倒そう。



Creature;
GUM HEAD
(New type)

自室の変化

日記の内容はウォルターの真相を語りはじめる。
彼の生い立ちと、ヘンリーを襲った異変は
無関係ではなさそうだ……。

玄　関

赤の日記　7月29日

ウォルターの生い立ちが書かれた日記の後編。彼と「21の秘跡」の出会いについて書かれている。

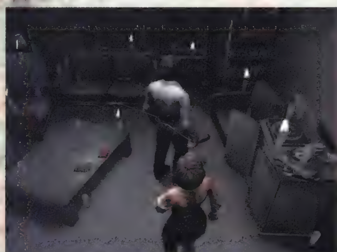


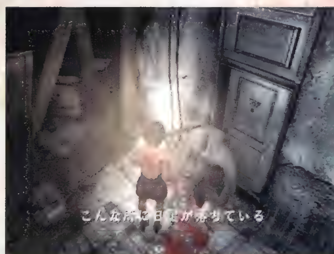
過去の302号室

STRATEGY

悪夢の果てにたどり着いた場所は
302号室だった……


長い螺旋階段空間もついにここで終わる。行き着いた先は過去の302号室だ。


部屋に入ると、たくさんのキャンドルが並んでいる。


「管理人の日記」は、物語の核心に触れる重要なアイテムだ。

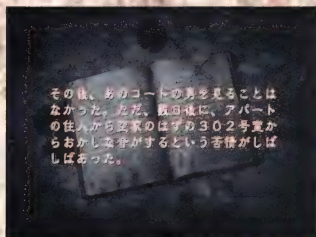
無限に続くかと思えた螺旋階段空間も、ここでついに終点を迎える。ヘンリーの前には見慣れた「302」のナンバープレートがかけられた扉がある。

扉のノブに手をかけようとしたヘンリーは、まるで誰かの意思によってここに置かれていたかのような、1冊の日記を見つける。それはヘンリーたちが住む、サウスアッシュフィールドハイツの管理人フランク・サンダーランドの残した日記であった…。はたしてこの日記には何が書かれているのだろうか？

01 管理人サンダーランドが見た者

place: 螺旋階段空間 最下層302号室扉前

日記によると10年前、サンダーランドは302号室付近で、血だらけの袋と古い壺、大量の工具を持ったウォルターを見かけている。それはヘンリーが部屋から出られなくなったことに関係しているのだろうか。ヘンリーはすべての悪夢のはじまりの場所へ向かう。

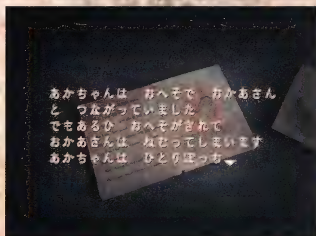


日記には空室の302号室から、奇妙な物音がすると書かれている。

02 過去の302号室に置かれた2冊の本

place: リビング

302号室の中に入ると、ヘンリーの住んでいた部屋と同じ間取りだが、家具や調度品が違うことから、ここが自分の住んでいる302号室ではないことがわかる。テーブルの上に「古びた絵本」と「赤の書」が置かれている。2冊とも重要な内容なので熟読しよう。

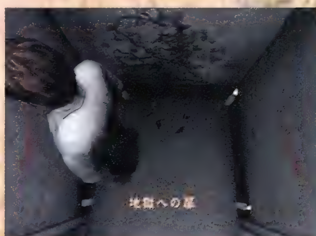


絵本の内容はどこか常軌を逸した内容で、見る者に不安を抱かす。

03 ジョセフからのメッセージ

place: ベッドルーム

ベッドルームには、ここに住んでいたジョセフが書き残した「赤の日記」が4枚落ちている。恐らくこの部屋から出られなくなったジョセフの最後の日記なのだろう。ジョセフの危惧した仮説は、アイリーンの体を蝕む呪いがそれを証明している。止めることはできるのだろうか。

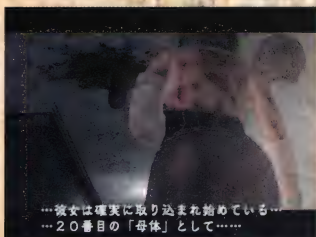


ベッドルーム前の突き当たりの壁にジョセフの言葉がある。

04 運命と悪夢の導き手、ジョセフ・シュライバー

place: リビング

リビングに戻ると、アイリーンが気配を感じ天井を仰ぐ。息を呑むアイリーンの視線の先には、影とも実体ともつかない男がいて、こちらを見下ろし、語りかけてきた。それはヘンリーを導き、最後の希望を授けるために、この異世界に残ったジョセフ・シュライバーだ。



ジョセフは残された力で悪夢を止めるための方法を語り始める。

05 ジョセフが授ける最後の希望

place: ベッドルーム前廊下

ジョセフはヘンリーに、自らの希望を具現化させた「希望のツルハシ」を授ける。ウォルターの隠された部屋を「希望のツルハシ」で暴き、儀式を止めるために。ヘンリーはジョセフから託された希望を手に、すべての悪夢に終止符を打つために現実の302号室へと戻る。



希望のツルハシは、ベッドルーム前の壁に突き立てられている。

06 希望によって絶望の壁を破れ

place: 自室 廊下

ジョセフのメッセージが書かれていた、ベッドルーム横の廊下の壁。この壁は「希望のツルハシ」を使うことで壊すことができる。壁が音を立てて崩れるとそこには大きな空間が広がっている。この中でウォルターが儀式を行っていたというのだろうか…？



ジョセフが壊せなかったこの壁の向こうに、きっとウォルターはいる。

07 隠された空間の主

place: 自室 ウォルターの隠し部屋

壁に開けた穴をくぐり、その先に足を踏み入れると、そこには刑務所で死んだことになっているはずの、ウォルターの死体がある。あまり気は進まないが、死体のコートを調べると、「解放の鍵」が見つかる。これでようやく、玄関の鎖を解き、外に出ることができそうだ。

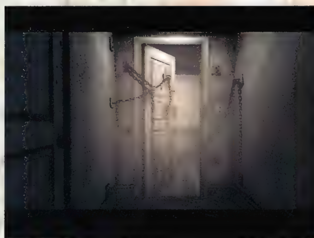


ヘンリーが生活していた壁の向こう側で儀式が行われていたのだろうか？

08 302号室からの解放

place: 自室 玄関

鎖で閉ざされている扉に「解放の鍵」を使うと封印されていた扉をついに開けることができる。扉の先には一体何が待っているのか？　ウォルターが行っている「21の秘跡」の儀式は止めることができるのだろうか…？　すべてはこの扉の先にある。



ついに閉ざされた302号室の扉が開かれる…。

自室の変化

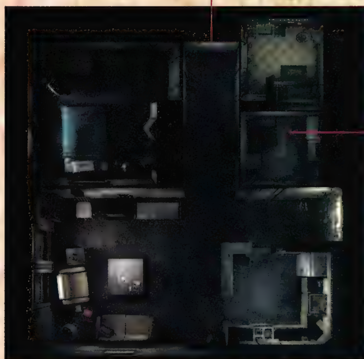
最後にたどり着いた螺旋階段の終わり。しかしそこはヘンリーの知らない302号室だった。そこには悪夢の世界から抜け出そうと、もがき続けた先住者の痕跡が残されていた。

壁の奥

解放の鍵
302号室の扉を閉ざしている鎖と、鍵を解錠することができる鍵束。ウォルターの死体を調べると発見。

物置

ジョセフの手紙
302号室の住人にあてたジョセフからの手紙。21人目の犠牲者に希望を託すと書かれている。



person: **ジョセフ・シュライバー**

ヘンリーの前に302号室に住んでいたフリージャーナリスト。ウォルターの悪夢の世界に捕らわれたが、後にやってくる302号室の住人のためにメッセージを送り続けた。



OUTSIDE ROOM 302

302号室の外の世界

FLOW CHART

01 302号室から外に出る
廊下でアイリーンと合流

02 アパート1F東棟にいる、ウォルターの
父の霊を6ヶ所で見つける

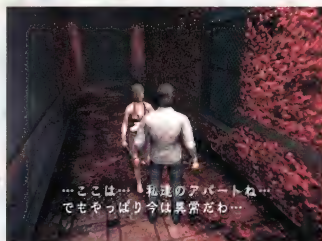
03 1Fロビーでウォルターの
スケッチブックを見つける

04 管理人室で、アイリーンが
奇妙な言動をする

05 管理人室の棚に置かれている
「へその緒」を取る

06 管理人室を出ると儀式のはじまりを
思わせるビジョンを見る

07 302号室に戻り
壁の向こうの隠し部屋に入る



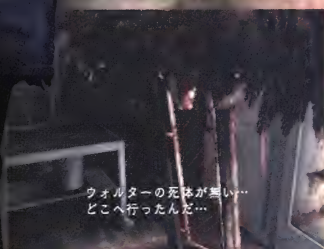











ウォルターの死体が無い…
どこへ行ったんだ…



302号室の外の世界

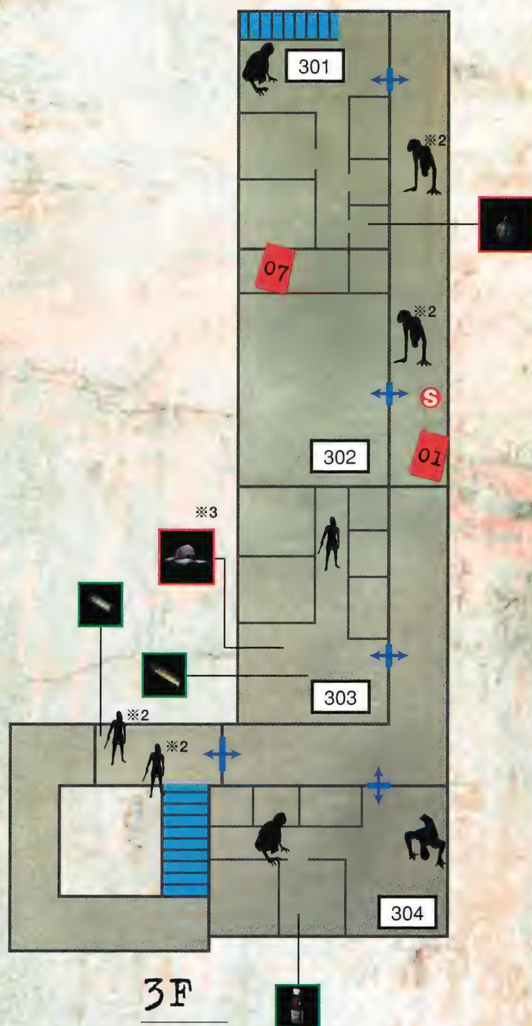
MAP

解放の鍵を使い、
ヘンリーは閉ざされた自室の扉をついに開く。
異世界はアパートを侵食し、建物の構造すら変貌させていた。

侵食されたアパート

「解放の鍵」で扉を開けると、異世界の侵食はすでにアパート全体を覆っている。デモの後、アイリーンと合流できる。





Creatures & Ghosts

- Victim 16
- Victim 19
- Walter Sullivan
- Bottoms
- Patient
- Victim 07+08
- Wallman

※1 Victim 16と19は、ほかの異世界で帰服の剣を刺しておけば出現しない。

Items


帰服の剣


セントメダリオン


ホーリーキャンドル


ナースの制服


栄養ドリンク×5


ピストルの弾×2


リボルバーの弾

※2　フローチャートの6のデモ終了後に出現
※3　出現条件などの詳細は215ページを参照

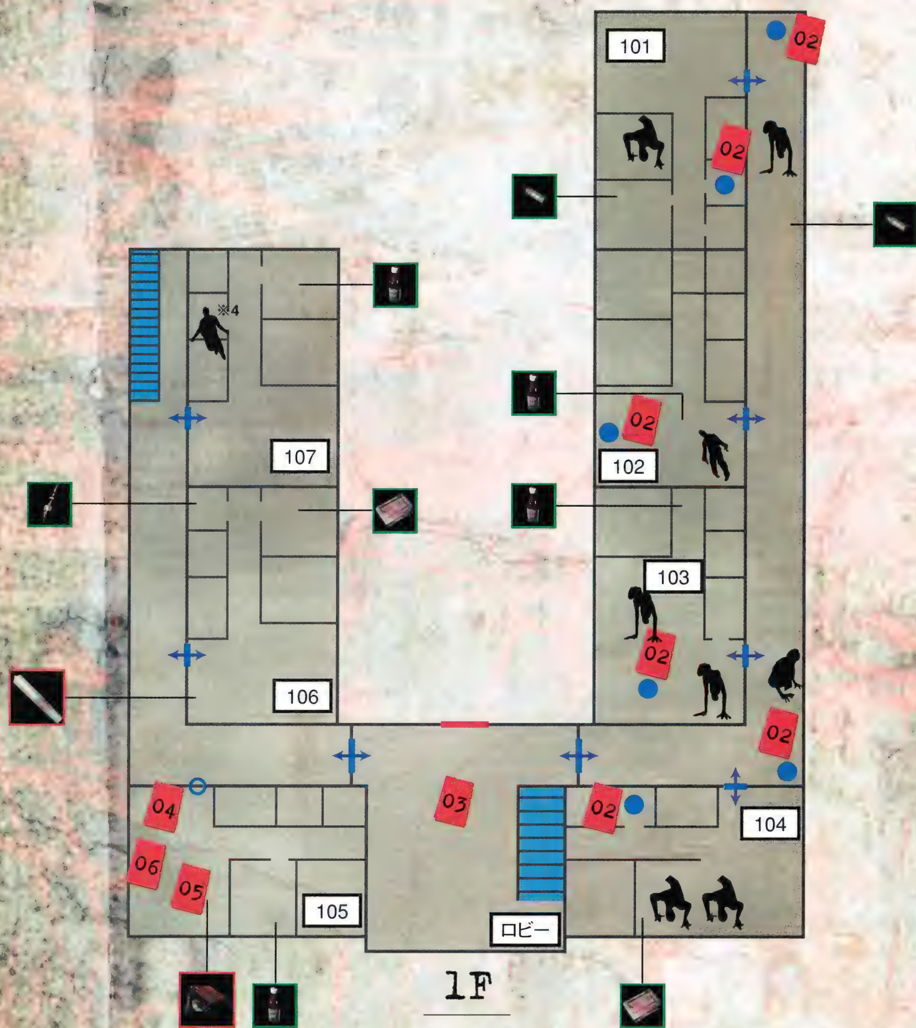
帰服の剣



この世界に存在する、5本の「帰服の剣」の最後の1本だ。2Fの202号室の小部屋にあるので、忘れずに取っておこう。

201
202
203
204
205
206
207
※1
※2

2F


101
02
02
02
107
※4
102
103
02
106
02
03
04
02
104
06
05
105
ロビー
1F

再登場ゴーストに注意

第三の啓示のゴーストは、前の異世界で封印していないと再登場する。狭い室内で遭遇することになるので、無理して戦わないように。



ウォールマン(ニュータイプ)に注意

104号室のリビングに「携帯用救急キット」が落ちている。不用意に近づくとウォールマン（ニュータイプ）が天井から降りてくるので要注意。



アンプル

106号室の一番奥の部屋に、貴重な回復アイテム「アンプル」が置かれている。ラスボス戦に向けて、必ず取っておきたい。





Creatures & Ghosts

 Victim - old type

 Victim 18 ※4

 Bottoms

 Patient

 Victim 07+08

 Wallman - new type

※4 Victim 18は、ほかの異世界で帰服の剣を刺しておけば出現しない。
●はウォルターの父の霊出現場所。

Items

 へその緒

 ホーリーキャンドル

 アンプル

 栄養ドリンク×4

 携帯用救急キット×2

 ピストルの弾×2

302号室の外の世界

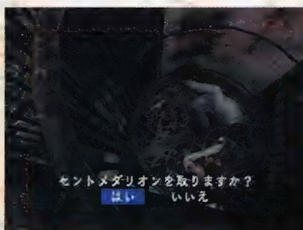
STRATEGY

「扉の向こうは見慣れた廊下のはず…」
わずかな期待を胸に扉を開けたヘンリー。
だが悪夢はすでにアパート全体を侵食し、
覆い尽くしていた…。

01 アイリーンとともに最後の探索へ

place: 302号室前

302号室の扉を開けると、おぞましい世界が視界に飛び込んでくる。階段ホールに続く廊下には鉄柵がはめ込まれ、行き止まりになっている。2Fに行くためには、301号室のリビングになぜか階段ができているので、それを利用しよう。ただ、ヴィクティム07+08やボトムズがいるので、201号室に降りても常に気をつけよう。不安なら階段を利用する前にピストルを装備しておくと心強いだろう。



「セントメダリオン」が、301号室鉄格子の小部屋にある。

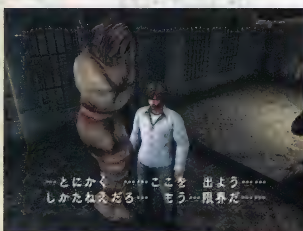


こんな階段ができたのも、悪夢が侵食したせいなのだろうか？

02 管理人室を閉ざす鎖を解き放て

place: 1F 東棟

1階の管理人室の扉は6本の鎖でがんじがらめになっていて、開けることができなくなっている。鎖を解くためには、1F東棟にいるウォルターの父の霊を6ヶ所で見つけなければならない。ウォルターの父の霊は101号室～104 号室の部屋の中に各1体ずつ、廊下北と南に2体いる。ウォルターの悲しい出生の秘密がわかるだろう。途中強力なクリーチャーが多く出現するので、武器の準備を忘れずにしておきたい。



父の霊を調べると、若い男の声が響きその姿を消してしまう。



管理人の日記にあった、子供を捨てた親のことだろうか。

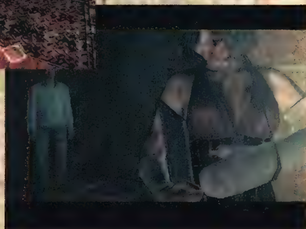
03 スケッチブックに描かれたウォルターの心

place: 1F ロビー

東棟から戻ると、アイリーンはスケッチブックを胸にひとり立ちすくんでいる。ウォルター少年を哀れみ、彼女は涙する。このアパートに産み捨てられ、両親の愛を享受できなかったウォルターの悲劇が、すべてのはじまりだったことにアイリーンは気付く。ウォルターの母への愛は、希望の家がもたらした歪んだ教えに捻じ曲げられ、「21の秘跡」という悪魔の儀式に行き着いたのだ……。



スケッチブックを見つめたまま動かなくなってしまう。



父の霊から帰るとアイリーンはその胸の内を語り始める。

04 アイリーンの豹変

place: 1F 管理人室

管理人室には、管理人がどうしても捨てられなかった、ウォルターの「へその緒」が置かれている。箱のふたを開けると、なぜかヘンリーを激しい頭痛が襲う。ヘンリーを気遣うアイリーンだが、彼女も様子がおかしくなり、ヘンリーを部屋に一人置いて管理人室をあとにしてしまう。このイベントは、アイリーンの呪われ度（202ページ）により3種類のパターンがあり、アイリーンが豹変しない場合もある。



赤ん坊のウォルターの記憶が脳裏に流れ込んでくる。



彼女の豹変ぶりは、彼女が「母体」にあてはまることとなにか関係が？

05 ウォルターを繋ぐ「へその緒」

place: 1F 管理人室

ひとり管理人室に残されたヘンリーは、「へその緒」を手に立ち上がる。「へその緒」は302号室を母と思うウォルターと、現実世界を結ぶ唯一の絆。そして「21の秘跡」を食い止めるためのたったひとつの希望。ヘンリーは走る、すべてのはじまりの場所302号室へ。



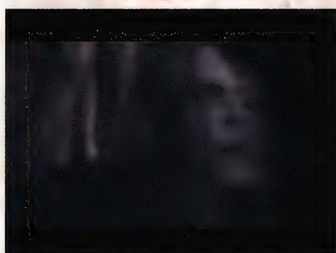
「へその緒」は最後の戦いには不可欠なキーアイテムだ。

06 忌まわしい儀式のはじまり

place: 1F 管理人室前～302号室

管理人室を出ると、儀式の始まりを思わせる悪夢が襲う。廊下にはアイリーンの姿もない。不思議なことに、あれだけ行く手を妨害したゴーストたちの姿も見えない。

この不気味な現象は、これから始まる「21の秘跡」の儀式が関係しているのだろうか？

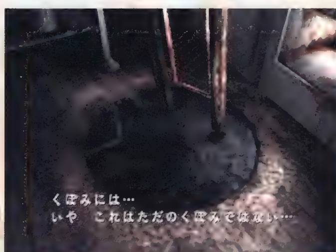


歪む視界に映し出される儀式の悪夢。この悪夢に取り込まれてしまいそうだ。

07 消えた死体と新たなる道

place: 302号室 隠し部屋

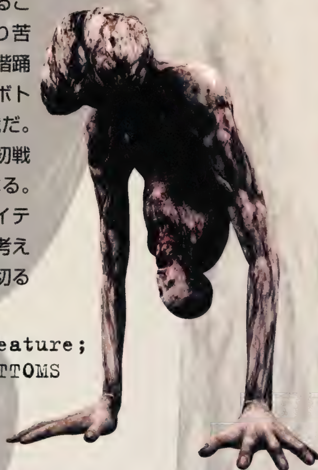
ウォルターの隠し部屋を調べると先ほどまであった、ウォルターの死体が忽然と姿を消していた。そのかわりに彼がいた十字架の根元の丸いくぼみに入れるようになっている。ウォルターはこの先にいるのだろうか。「へその緒」を持ち準備を整えたら、くぼみに身を投じよう。



くぼみの向こうには、この異世界よりもさらに禍々しい気配を感じる。

●ハードモード攻略　回復アイテムを使うタイミングに気をつけろ

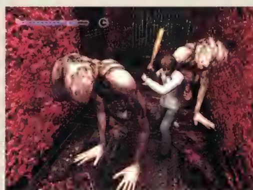
多数のクリーチャーが出てくるこの世界。Hardモードではかなり苦労する。ポイントとなるのは2階踊り場のペイシャントと、終盤のボトムス&ヴィクティム07+08戦だ。特に後者はほぼ2連戦となり、初戦で体力を失った場合は危険になる。管理人室や106号室の回復アイテムを残しておくなど回復方法も考えておこう。無理に戦わずみ逃げ切るのも1つの手だ。



Creature;
BOTTOMS



2階の踊り場にいるペイシャント戦が難関。迷わずピストルを使おう。



終盤のボトムス戦はアイリーンがいないため、囲まれるとピンチに。

自室の変化

ジョセフから最後のメッセージを受けたヘンリーは、ついに隠された部屋の中へと足を踏み入れる。その先では、儀式の完遂を狙うウォルターが最後の犠牲者となるヘンリーを待ち受けているのだ。

壁の奥

消えた死体

先ほどまであったウォルターの死体が、なぜか姿を消している。まさか生き返ったのだというのだろうか。

丸いくぼみ

ウォルターを磔にしていた十字架の下の、いずこかへ通じている不思議な丸いくぼみに入れるようになる。



THE HALL OF A CEREMONY

儀式の間

悪夢からの解放を賭けた最後の戦い

ウォルターの後ろには、「21の秘跡」によって現実世界から切り離された存在、本当のウォルターがいる。本体はこの異空間に潜んでいたのだ。真のウォルターを倒すには、ジョセフの部屋で見つけた「赤の書」の教えの通りに従うしかない。



穴の先には、ウォルターが儀式を完成させるために作った儀式の間が広がっていた。

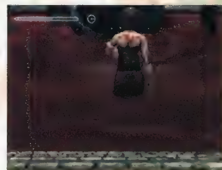
WALTER SULLIVAN

How to defart

儀式の間に行く前に、持ち物を整理しよう。必要なものは、打撃武器、銀の弾を込めたピストル、銀の弾、アンプル2本、携帯用救急キット、そしてへその緒だ。儀式の間内では、へその緒を本体に使うと、聖母の槍が抜けるようになるので、片側4本をまとめて取り、ウォルター本体にすべてを刺す。次に残りの4本も同じように刺すと、ウォルターが実体化するので、いよいよ反撃開始だ。



ウォルターと実母を繋いでいたへその緒。ウォルター本体に使おう。



彼女の生死がエンディングへ影響する。急いでウォルターを倒せ！

攻撃への対抗法



瞬間移動後は攻撃に移るまで一瞬間が空く。そのスキに横か背後に回るように。



回転している間は当たるとはじきとばされるので、遠くへ回避しよう。



おすすめは、まず「銀の銃弾」を2発撃ちこみ、隙の少ない錆びた斧を使うことだ。

Chapter:

サイレントヒル4の世界の章

World

【サイレントヒル シリーズ】時の流れ

ウォルター・サリバン

ウォルター、生み捨てられる

ゲーム開始時から遡ること34年。サウスアッシュフィールドハイツの302号室で赤ん坊が生み捨てられた。管理人のおかげで一命は取りとめたものの、親はすでに姿を消しており、赤ん坊は孤児院「希望の家」に預けられる。管理人はこのとき「へその緒」を手に入れて、ずっと持っていた。

ウォルター、母親を求めサウスアッシュフィールドに通い始める。

ウォルター、プレザントリバーへ

胸の内に復讐心を抱え、ウォルターは普通の生活を送っていた。この年、彼はプレザントリバーへ移り住む。

ウォルター・サリバン事件

ビリー／ミリアム・ロケイン事件の発覚により、ウォルターは逮捕される。幼い兄妹の殺害という（後から10人殺害していた事が判明する）事件はマスコミでも騒がれた。逮捕の4日後に自殺したが、本当は死んでおらず、数日後、302号室で解放の儀式を行った。

ウォルター誕生　6歳　16歳　18歳　19歳　24歳（ウォルター死亡）

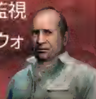
サイレントヒル1の時代

サイレントヒル2の時代

教団

アンドリュー、水牢監視員に

アンドリューが水牢の監視員になったのはこの年。ウォルターと出会っている。



サウスアッシュフィールドエリア

アイリーン、ウォルターと出会う

ウォルターと出会ったアイリーンは、そのとき彼に人形をあげたらしい。



シンシア、ウォルターと出会う

当時13歳のシンシアは地下鉄でアパートへ通っていたウォルターと会う。



管理人の息子夫婦が行方不明に

管理人の息子の名はジェイムス・サンダーランド。「サイレントヒル2」の主人公だ。彼は妻のメアリーと共に10年前に行方不明になっている。「サイレントヒル2」のどのエンディングからつながるのかは不明。

すべての元凶であるウォルター・サリバンの生い立ち、そしてそれに関わるさまざまな事件を時系列にまとめた。ゲームをクリアしてから読めば、それぞれのつながりをより正確に把握できるだろう。

「サイレントヒル2」に見られるウォルター・サリバン

実は「サイレントヒル2」でもウォルターの名前を見ることができる。序盤のアパートのゴミ捨て場に落ちている新聞記事には、ビリー／ミリアム・ロケイン兄妹殺害事件、そしてウォルターが逮捕後に自殺したことが掲載されている。その記事内の同級生のインタビューに気になる記述があるので右に抜粋しておこう。また、同じく「サイレントヒル2」の病院エレベーター内のクイズ第2問にウォルターの事件が取り上げられている。

子供を殺すような人間には見えなかった。学校では穏やかで、それに親切な人間だった。ただ、あいつが逮捕される少し前に会ったときに、妙なことを口走っていたのは覚えている。「あいつは俺を殺そうとしている。裁こうとしている。赤い悪魔だ、怪物だ。許してくれ。やったのは俺だけど、俺じゃないんだ」……確かに、少しおかしかったのかもしれない。

ウォルター、12人目を殺害

ウォルター、13人目を殺害

ウォルター、14人目を殺害

ウォルター、15人目(ジョセフ)を殺害

※西暦年代は不明

死後2年　死後3年　死後7年　死後7年半　死後8年　死後10年

教団の記事が掲載される

ゴシップ雑誌「コンコルド」に教団の記事が掲載。記者はジョセフ。記事は「サイレントヒル3」にも登場。

サイレントヒル3の時代

アパートで怪しい男が目撃される

ウォルター・サリバン事件が世間を震撼させていたころ、アパートで怪しい男が目撃されている。この男こそ本物のウォルターであり、302号室の一部を隠し部屋に作り替え、そこで解放の儀式を行った。

ジョセフ、赤の日記を書き始める

このころ、ジョセフはウォルターのことを日記にまとめ始める。

ジョセフ、行方不明に

302号室に居ながらにしてウォルターの世界に取り込まれた。

ヘンリー、302号室に住み始める

302号室にヘンリーが住み始めたのはこのころ。



サイレントヒル4の時代

悪夢の根源

ウォルター・サリバンの不幸な生い立ちと、彼の人生を狂わせた“教団”。いくつもの悲劇が重なり合い、歪められた現実が異世界を産み出すこととなった。ここでは事件の発端となった事象を解説していこう。

「サイレントヒル4　ザ ルーム」はじまりの悲劇

はじまりは34年前のサウスアッシュフィールドハイツだった。当時、302号室でひとりの赤ん坊が産み落とされ、その両親が行方をくらました。赤ん坊はセントジェローム病院へ運び込まれ、命を救われるものの、孤児として「希望の家」へ引き取られた。そこはシリーズ通して登場する“教団”が運営する孤児院だった。ウォルター・サリバンと名付けられた赤ん坊は、育つにつれ、その教義にのめり込んでゆく。望まれぬ生を受け、誰からも必要ともされない少年が追い求めるのは母親の影。そして、ある経典との出会いが、彼の運命とその後の行動とを決定づけるのだった。



慈善事業のようにみせかけた「希望の家」。その実態は、教団の思想を植え込むための教育施設だったようだ。



302号室を自分の母だと思い込んだウォルター少年は必死に扉を叩く。母に対する一途な想いは教団によって歪められ、彼を儀式へと駆り立てた。

“教団”、そして21の秘跡とは……!?

サイレントヒル近郊に根付く“教団”。そのベースは、入植以前からネイティブたちに信仰されていた土着宗教だ。教団自体はキリスト教系であると主張しているが、教義の中には異様としか思えないものも多数あり、そのひとつが「21の秘跡」などに見られる、殉教を連想させる儀式である。近年、規模が拡大した教団はいくつかの派閥に分かれている。代表的なものは3つ。選ばれた聖女に神の子を宿し、神を復活させることを目的とする「聖女派」。21の秘跡によって聖母を降臨させようとする「聖母派」。神に近い処刑人、ヴァルティエルを崇拝する「ヴァルティエル派」である。ウォルターは自らの母と聖母を重ね合わせ、希望の家にあった「白の香油」「黒の酒杯」などを持ち出し、降臨の儀式を執り行う。

【第一の啓示】

主曰く、
汝静寂にて
業の時満ちる時、
我が怒りにて浄化せよ。
白の油、
黒の杯、
罪の十の心臓の生き血にて
解放の儀式に備えよ。

【第二の啓示】

主曰く、汝白の油と
十の心臓の生き血と共に、
自らの血を奉納せよ。
さすれば肉の拘束から
解放され、
二位の国の力宿らん。
虚無と暗黒から憂鬱を生み、
絶望にて
知恵を与えし者に備えよ。

【第三の啓示】

主曰く、
汝罪からの誘惑により
大いなる起源に立ち戻り、
汝知恵無き悪魔の監視の下、
汝混沌の時を巡べく、
汝4つの贖罪を並べよ。
さすれば
回帰への路は
開かれん。

【最期の啓示】

主曰く、
母なる体となる者、
最後の知恵を受け継ぐ者、
その肉から解き放たれん。
さすれば
21の秘跡により、
あまた国より
聖なる母現われ、
罪の国は救われん。

21の秘跡・その犠牲者たち

21の秘跡の犠牲となったのは赤の日記内に書かれている者だけではない。ゲーム中に関わりのある意外な人物も、ウォルターの手にかかって命を奪われているのだ。その全容を改めてここに記載していこう。

第一の啓示

1人目（十の心臓）

ジミー・ストーン

最初の犠牲者。教団のヴァルティエル派の司祭。赤い悪魔と呼ばれていたらしいが……？　心臓は解放の儀式に使われた。



VICTIM
Old Type



VICTIM 04

4人目（十の心臓）

スティーブ・ガーランド

ゲーム中に登場するペットショップの主。2度目の建物乱立の世界で殺害記事を読むことができる。

2人目（十の心臓）

ボビー・ランドルフ

オカルト好きの少年で、セインと共にジャスパーの友人である。彼らと出会ったとき、ウォルターはジャスパーとも出会っている。

5人目（十の心臓）

リック・アルバート

ゲーム内、建物乱立の世界に登場するスポーツショップ、アルバートスポーツの主。



VICTIM
Old Type

3人目（十の心臓）

セイン・マーティン

ボビー・ランドルフと同様にジャスパーの友人。やはりオカルトが好きな少年。同時に殺されたかは不明。

6人目（十の心臓）

ジョージ・ロステン

ジミー・ストーンと同様にヴァルティエル派の教団司祭。聖母を監視するヴァルティエルを崇めることから標的にされたのか？



VICTIM
Old Type

7人目（十の心臓）

ビリー・ロケイン

8人目（十の心臓）

ミリアム・ロケイン

サイレントヒルの自宅前で殺害された幼い兄妹。彼らはウォルターの異世界でその姿を融合し、特殊なクリーチャーになってしまった。



VICTIM 07+08

9人目（十の心臓）

ウィリアム・グレゴリー

時計屋の主。2度目の建物乱立の世界でキーとなる日記の人物だと思われるが……？

10人目（十の心臓）

エリック・ウォルシュ

建物乱立の世界で、ヒントとなるメモをいくつか残しているバーテン。彼も殺害されているのだ。



VICTIM 10

11人目(解放)

ウォルター・サリバン

21の秘跡の術者本人であり、すべての事件の犯人。第二の啓示にあるとおり、自らの血を奉げることで肉体から解き放たれ、自分の内面世界(異世界)を作り上げた。このあとは、犠牲者をこの世界に引き込むことで殺害を行った。





異世界の最深部に、まるで怪物のようになった本体が潜んでいる。人間の姿はあくまで影である。

第二の啓示

12人目(虚無)

ピーター・ウォールズ

ジャンキーの高校生。ウォルターの肉体的な死から2年半後に殺害された。死体はしばらくの間、発見されなかった。



VICTIM 12

13人目(暗黒)

シャロン・ブレイク

教団の信者の母親。殺害されたのはウォルターの死から3年後。ピーター・ウォールズの死体も同じ時期に発見されている。



VICTIM 13



14人目(憂鬱)

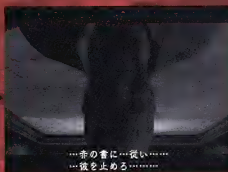
トビー・アーチボルト

ウォルターの死から7年後に殺害された男性。教団関係者で、聖母派の司祭。殺害理由などは不明だ。

VICTIM 14

15人目(絶望)

ジョセフ・シュライバー



302号室に住んでいた記者。ウォルター事件の真相解明に近づきながらも、志半ばで力尽き、異世界に捕らわれた。

16人目（誘惑）
シンシア・ベラスケス

地下鉄の世界で殺害される。過去、ウォルターは駅で彼女（当時13才）と出会い、地下鉄の利用を停止した。後にヴィクティム16になってしまう。





VICTIM 16

17人目（起源）
ジャスパー・ゲイン



森の世界で殺害される。第一の啓示で殺害されたボビーとセインの友人。後にヴィクティム17に。



VICTIM 17

第三の啓示

18人目（監視）
アンドリュー・デサルヴォ



VICTIM 18



水牢の世界で殺害される男性。希望の家時代にウォルターが捕らわれていた水牢の監視員。後にヴィクティム18として登場する。

19人目（混沌）
リチャード・ブレインツリー



建物乱立の世界で殺害される。アパートの住人でウォルター少年と出会っている。後にヴィクティム19に。



VICTIM 19

最期の啓示

20人目（母体）
アイリーン・ガルビン



303号室に住む女性。アパートの世界で殺害されかかる。ゲーム中では生きているが、最後の戦闘の結果によっては殺害されてしまう。

21人目（知恵）
ヘンリー・タウンゼント



ジョセフのあとに302号室に引っ越してきた男性で、言わずもがな本作品の主人公。図らずもウォルターの計画を阻止することに。

Chapter:4

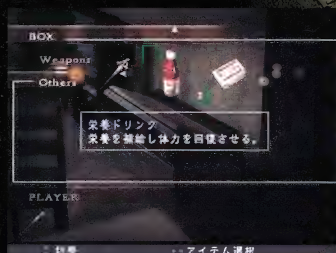
知識の章

knowledge

SILENT HILL 4 -THE ROOM-

Event Items
イベントアイテム

ストーリーの中で必要となる数々のアイテム。それらはどれもがヘンリーの未来と絡み合い、彼をさらなる異世界へと導く物ばかりだ。その不思議なアイテムの数々を紹介しよう。



リンチストリートラインのコイン



入手場所	地下鉄の世界・B1女子トイレ
使用場所	1度目と2度目の リンチストリートライン改札口

地下鉄リンチストリートラインの改札を通過するためのコイン。持っている限り何度でも使えるが、キングストリートラインの改札では使えない。

誘惑の銘板



入手場所	地下鉄の世界・B1駅員室
使用場所	病院の世界帰還後の 自室・物置部屋

表面には「誘惑」という文字ともに、艶めかしい女性が描かれている。シンシアの殺害現場の扉にはめ込まれていた。物置部屋の封印をとくために必要。

チョコレートミルク



入手場所	302号室・冷蔵庫内
使用場所	森の世界・希望の家前

ヘンリーの自室の冷蔵庫に最初から入っていた飲み物。ジャスパーの大好物で、彼にあげるとお礼に「血文字の小さなスコップ」がもらえる。

血文字の小さなスコップ



入手場所	森の世界・希望の家にいる ジャスパー
使用場所	森の世界・南東の木の根

「みずうみと　おうちをむすんだ　はんたいに　おててが　じめんに　でっぱって　おててがもってる　つちのなか」と血文字で書いてあるスコップ。

錆びと血の鍵



入手場所	森の世界・南東の木の根
使用場所	森の世界・希望の家玄関

「この鍵持つ者永久にさまよい続けよ」と刻まれた、血のこびりついた錆びだらけの鍵。「血文字の小さなスコップ」がないと見つけることができない。

起源の銘板



入手場所	森の世界・希望の家地下
使用場所	病院の世界帰還後の 自室・物置部屋

「起源」と刻まれている赤子の描かれたプレート。祭壇部屋へ続く扉にはめ込まれている。サキュバスの護符とほか3枚のプレートと一緒に使用する。

水牢外への鍵



入手場所	水牢の世界・B2水車前
使用場所	水牢の世界・1F踊り場扉

水牢の監視員たちが使っていたらしい、「上」という文字が刻まれた鍵。屋上へと続く1F外階段への扉を開けることができる。

監視の銘板



入手場所	水牢の世界・B1処刑室前
使用場所	病院の世界帰還後の自室・物置部屋

「監視」という文字と、それを象徴する大きな目が刻まれている。アンドリュー殺害現場の扉にはめ込まれていたプレートだ。

ゴーストが握っていた鍵



入手場所	建物乱立の世界・B3ケーキのある部屋
使用場所	建物乱立の世界・B3ケーキのある部屋

「帰服の剣」に刺されていたゴーストが握りしめていた鍵。その部屋の出口の扉を開けることができる。一度使うと無くなってしまう。

アルバートスポーツの鍵



入手場所	建物乱立の世界・B7ペットショップ
使用場所	建物乱立の世界B5・アルバートスポーツ

アルバートスポーツの奥の扉を開けるための鍵。青いネームプレートに店の名前が書かれている、ごく普通のありふれた鍵だ。

混沌の銘板



入手場所	建物乱立の世界・207号室の扉
使用場所	病院の世界帰還後の自室・物置部屋

「混沌」という文字と抽象的な絵が描かれているプレート。全4枚のうちの最後の1枚で、リチャード殺害現場前の扉にはめ込まれている。

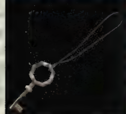
管理人室の鍵



入手場所	アパートの世界・301号室
使用場所	アパートの世界・管理人室

ヘンリーとアイリーンが住んでいる、サウスアッシュフィールドハイツの管理人室の鍵。鍵の表面に、「105」と刻まれている。

ロッカー106の鍵



入手場所	アパートの世界・301号室
使用場所	アパートの世界1F・ロビー

サウスアッシュフィールドハイツの、1Fロビーにある集合ポストの鍵。鍵には「106」とあるが、なぜか301号室に落ちている。

古びた人形



入手場所	アパートの世界・階段ホール
使用場所	???

ウォルター・サリバンから譲ってもらえる。自室のアイテムボックスに入れておくと、怪奇現象を引き起こすトラップアイテムだ。

アパート各部屋の鍵



入手場所	アパートの世界・管理人室
使用場所	アパートの世界・各部屋

管理人サンダーランドが持っている、アパート各部屋のマスターキーの束。303号室はなく、302号室は内側からの細工で開けることはできない。

赤い紙



入手場所	アパートの世界・管理人室/301号室
使用場所	アパートの世界・302号室前

血のような物で赤く染まった紙。汚れて読むことができないが、廊下から302号室の玄関に挟むことで、自室に戻ったあと読むことができる。

破れた赤い紙



入手場所	アパートの世界・102号室/管理人室/203号室
使用場所	アパートの世界・302号室前

何者かによって、半分に引き裂かれた赤い紙の片割れ。失われた半分を見つけることで、303号室の鍵がどこにあるかのヒントが得られる。全3枚。

「ひん剥かれるマイク」のテープ



入手場所	アパートの世界・205号室
使用場所	自室・リビング

106号室の住人をストーキングしていたマイクが、なじられる様子を録音したテープ。「破れた赤い紙」の失われた部分のヒントが秘められている。

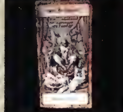
人形がついた鍵



入手場所	自室・ベッドルーム
使用場所	アパートの世界・303号室

「古びた人形」とよく似ているキーホルダーがついた303号室の鍵。赤い紙のヒントを見た後でないと、見つからないので注意しよう。

サキュバスの護符



入手場所	自室・玄関
使用場所	自室・物置部屋

得体の知れない邪神が描かれた護符。4枚のプレートと併せて物置部屋で使うことで、物置部屋の封印を解くことができる。

病室の鍵



入手場所	病院の世界・2F病室
使用場所	病院の世界・2Fアイリーンの病室

セントジェローム病院に入院しているアイリーンの病室の鍵だ。そそっかしい看護婦がどこかの病室に忘れていった物らしい。

小さな鍵



入手場所	自室・玄関
使用場所	病院の世界・1Fエレベーター

病院の世界から脱出するための唯一の道、エレベーター奥の扉を開く鍵。赤の日記とともに、ヘンリーの自室玄関に届けられる。

おもちゃの鍵



入手場所	自室・玄関
使用場所	2度目の地下鉄の世界・B3 リンチストリートライン車両内

ヘンリーの自室に届く、「子供の手紙」に同封されているプラスティック製のおもちゃの鍵。地下鉄の世界にあるおもちゃ箱を開けることができる。

汚いコイン



入手場所	2度目の地下鉄の世界・B3 リンチストリートライン車両内
使用場所	自室・キッチン

リンチストリートラインホーム車両内のおもちゃ箱の中身。汚れがこびりついているため、なにが刻まれているか判読できない。洗えばキレイになる。

1＆コイン



入手場所	自室・キッチン
使用場所	2度目の地下鉄の世界・B3 リンチストリートラインホーム自動販売機

「汚いコイン」洗うと、こちらのコインに変わる。子供のつたない字で「1＆」と書かれている。同じ文字が落書きされた自動販売機でのみ使える。

殺害現場の鍵



入手場所	2度目の地下鉄の世界・B3 リンチストリートラインホーム自動販売機
使用場所	2度目の地下鉄の世界・B1 キングストリートライン改札駅員室

「1＆コイン」を自動販売機に入れると、購入できる鍵。ネームプレートに「殺害現場の鍵」と書かれている。シンシアの殺害現場に入れるようになる。

シンシアの定期



入手場所	2度目の地下鉄の世界・ B1キングストリートライン改札
使用場所	2度目の地下鉄の世界・B1 リンチストリートライン/キングストリートライン改札

地下鉄を通勤に使っていたシンシアのもの。リンチストリートライン、キングストリートラインの両方の改札を通ることができ、何度でも使える。

電車のハンドル



入手場所	2度目の地下鉄の世界・ B1駅員室
使用場所	2度目の地下鉄の世界・B4 キングストリートライン車両内

電車の運転手が使う、取り外し可能なタイプのハンドル。キングストリートラインホーム停車中の電車運転席にはめて電車を1両分動かすことができる。

紋章のメダル

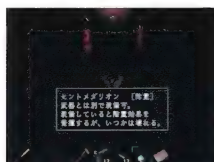


入手場所	2度目の森の世界・ トルーカ湖畔
使用場所	2度目の森の世界・地下祭壇

トルーカ湖畔の石台に放置されていた紋章が刻まれた大きなメダル。希望の家跡の地下祭壇奥の扉にはめれば紋章の扉になる。

column SELECTでアイテムの詳細がわかる

アイテムを選択できる状態で、SELECT ボタンを押すと、アイテムの詳細情報を見ることができる。アイテムを把握するのに、便利なので覚えておこう。



画面下にアイテムが表示されている状態で、詳細を見たいアイテムに合わせてSELECTボタンだ。

囚人のシャツ



入手場所	2度目の水牢の世界・B2処刑室
使用場所	自室・バスルーム

かつて水牢に繋がれていた子供たちが着ていたシャツ。ロウで表面に文字が書き込まれている。アンドリューゴーストを封印する必要があると判明する。

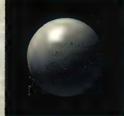
水牢発電室の鍵



入手場所	2度目の水牢の世界・アンドリューゴースト
使用場所	2度目の水牢の世界・B2発電室

水牢監視員が管理していた発電室の鍵、元はアンドリューが持っていた物。B2の閉ざされた発電室の扉を開けることができる。

ビリヤードの手玉



入手場所	2度目の建物乱立の世界・B12シャワールーム
使用場所	2度目の建物乱立の世界・B15バー

ビリヤードに使う白い手玉。「思い出の日記」に書かれた品物のひとつ。バーに置かれたビリヤード台に戻して思い出に近づけよう。

バレーボール



入手場所	2度目の建物乱立の世界・B12外通路ゴミ溜め
使用場所	2度目の建物乱立の世界・B5アルバートスポーツ

ゴミ溜めにうち捨てられていた薄汚れたバレーボール。アルバートスポーツのかごに戻すことで、時の扉の封印がひとつとける。

人形のパーツ

失われた車椅子のパーツは、サイレントヒルの森に点在する井戸の中に隠されている。いずれも火のついた「たいまつ」で、井戸を照らさないと発見できないので注意しよう。

人形の頭



入手場所	2度目の森の世界・森の南西
使用場所	2度目の森の世界・希望の家焼け跡

人形の左腕



入手場所	2度目の森の世界・森の北東
使用場所	2度目の森の世界・希望の家焼け跡

人形の右腕



入手場所	2度目の森の世界・森の北東端
使用場所	2度目の森の世界・希望の家焼け跡

人形の左脚



入手場所	2度目の森の世界・森の南東
使用場所	2度目の森の世界・希望の家焼け跡

人形の右脚



入手場所	2度目の森の世界・森の北西
使用場所	2度目の森の世界・希望の家焼け跡

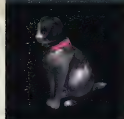
ケーキのろうそく



入手場所	2度目の建物乱立の世界・B5アルバートスポーツ
使用場所	2度目の建物乱立の世界・B3ケーキのある部屋

バースデーケーキなどに使う、根元にアルミホイルが巻かれたろうそくのセット。ケーキに立てれば思い出を1つ再現できる。

猫のぬいぐるみ



入手場所	2度目の建物乱立の世界・B3ケーキのある部屋
使用場所	2度目の建物乱立の世界・B7ペットショップ

精巧な出来の黒白ブチの猫のぬいぐるみ。誕生日のプレゼントだったのだろうか。ペットショップのケージに入れると、時計の扉の封印が1つとける。

希望のツルハシ



入手場所	過去の302号室・廊下
使用場所	自室・廊下

過去の302号室の住人ジョセフから授かるツルハシ。ウォルターの隠し部屋の壁を壊せる唯一の道具。一度使うと無くなってしまう。

解放の鍵



入手場所	自室・ウォルターの隠し部屋
使用場所	自室・玄関

ウォルターによって閉ざされた、302号室の鎖を解く鍵の束。これを使えば扉にかかった鍵を、すべて解錠することができる。

へその緒



入手場所	302号室外の世界・管理人室
使用場所	儀式の間・ウォルターの本体

管理人サンダーランドが捨てられず保管していた、ウォルターのへその緒。儀式で偶像と化した彼を本来の姿に戻すための鍵となるアイテムだ。

聖母の槍



入手場所	儀式の間
使用場所	儀式の間・ウォルターの本体

「聖母」と刻まれた8本の槍。儀式を司るレリーフにそれぞれ刺しこんである。この槍を抜くためには「へその緒」を先に使う必要がある。

column アイテムの所持数

入手したアイテムをそのまま持っていると、やがてアイテム所持数の限界数10個にすぐ達してしまう。必要なアイテムを入手できるように常にアイテム欄に余裕を持たせておきたい。その時不必要だと思われるアイテムは自室のアイテムBOXに預けておこう。



自室に戻りたくない場合は、その場で使える消費アイテムを使ってしまってもいい。

Weapons
武器

悪夢の世界で生き残るためには、各武器の特性を理解することが重要だ。なお、武器解説中の溜め時間は、★の数が多いほど攻撃スピードが速いことを表している。



殺虫スプレー

入手場所　アパートの世界　203号室



DATA
通常攻撃：★☆☆☆☆

どこにでもある普通の殺虫スプレーなので、攻撃力はさほど期待できない。しかし攻撃範囲はそこそこ広い。目くらまし程度には使えるだろう。またハマーには大ダメージを与えることができる。

通常攻撃：噴射



攻撃力ははっきり言って弱いが、攻撃範囲は意外に広いのでけん制に使える。

スタンガン

入手場所　水牢の世界　2F独房



DATA
通常攻撃：★☆☆☆☆

高圧電流を流し、一瞬にして動きを止める武器。その特性ゆえに、使用する場合は接近戦を余儀なくされる。使う場合は背後、または側面から使うようにしたい。人型クリーチャー相手には重宝するだろう。

通常攻撃：突き刺し



人型のクリーチャーには、絶大な効果を発揮する。高圧電流で一撃でダウンさせることができる。

カッターナイフ

入手場所　病院の世界　事務所



DATA
通常攻撃：★☆☆☆☆
溜め攻撃：★☆☆☆☆
溜め時間：★★★★★

本来は文房具で、リーチも短く武器としての使い勝手はいまひとつ。しかし溜め時間は驚異的な短さで、突き刺し攻撃が可能。無理に入手する必要はない。

通常攻撃：振り払い



正直、なにも持たないよりましといったほどの武器でしかない。

溜め攻撃：突き刺し



溜時間の短さは武器の中でもトップクラスだが使いづらい。

白ワインの瓶

入手場所 自室 冷蔵庫



DATA
通常攻撃：★☆☆☆☆

自室の冷蔵庫で手に入れることができる初めての武器。攻撃力は大したことはない。ガラス製品なので、使っていると、そのうち割れてしまう。しかし割れても武器として使い続けることができる。

通常攻撃：振り払い



打撃系の武器だが、溜め攻撃がない。しかし、割れると鋭い刃先を持つ武器に変化する。

割れた白ワインの瓶

入手場所 自室 冷蔵庫



DATA
通常攻撃：★★☆☆☆

白ワインの瓶をずっと使っていると、途中で瓶が割れてしまう。だがそのおかげで攻撃力が上がった武器となるのだ。しかしこの武器を使うなら、「鉄パイプ」の方が溜め攻撃もあり使い勝手もいいだろう。

通常攻撃：突き刺し



割れた後は突き刺し攻撃になるが、背後にスキができてしまう。壁を背にするなどして戦おう。

たいまつ

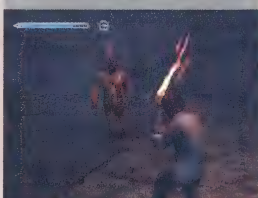
入手場所 2度目の森の世界 森の南西 墓場



DATA
通常攻撃：★⯪☆☆☆

堅い木の棒に、布を巻きつけた物。道具だが、武器としても使用できる。火を付けて戦えば、攻撃力が少し上がるが、火を付けて戦える場所は限定されている。灯油を浸すと点灯時間が長くなるので、覚えておこう。

通常攻撃：振り払い･振り下ろし



火を付けて戦えるのは、2度目の森の世界だけ。燭台がないと「たいまつ」に火を付けられない。

鉄パイプ

入手場所 自室 バスルーム



DATA
通常攻撃：★⯪☆☆☆
溜め攻撃：★★⯪☆☆
溜め時間：★★★★☆

自室で手に入る2番目の武器だ。ゲーム序盤では主力武器として活躍するだろう。「金属バット」「錆びた斧」を入手するまでは重宝する。シリーズ伝統の武器。

通常攻撃：振り払い･振り下ろし



攻撃力は低いが、使い勝手はなかなかのものだ。

溜め攻撃：振り払い



渾身の力を込めたフルスイング。ダメージも大きいがスキも大きい。

ピストル

入手場所　自室　動いたチェスト跡



DATA
通常攻撃：★★☆☆☆

ヘンリーが手にする初めての銃火器だ。しかしピストルとは言っても「鉄パイプ」に毛が生えた程度の攻撃力しかない。だが、攻撃スピードが早く、相手の攻撃アクションを押さえることができるのが魅力。

通常攻撃：発砲



ゴーストに決定的ダメージを与える「銀の銃弾」を装填できる銃。しかし一度に装填できるのは一発だけ。

スコップ

入手場所　建物乱立の世界　B8



DATA
通常攻撃：★★☆☆☆
溜め攻撃：★★★☆☆
溜め時間：★★★★☆

道路工事などによく使われるスコップ。通常攻撃はやや大振りでスキができやすい。溜め攻撃はリーチが長く溜め時間も早い。直線上に並んだ敵を吹き飛ばせる。

通常攻撃：振り下ろし



攻撃力もそこそこあり、柄が長いこともあって攻撃範囲も広めだ。

溜め攻撃：突き刺し



ヘンリーの前に直線上に並んだ敵を一気に吹き飛ばせる。

錆びた斧

入手場所　建物乱立の世界　バー



DATA
通常攻撃：★★☆☆☆
溜め攻撃：★★★★☆
溜め時間：★★★☆☆

攻撃力が高く、使い勝手がよい。特に溜め攻撃はステップを踏み、間合いを詰めるため、多少離れたところから攻撃してもヒットする。ただし攻撃範囲が狭い。

通常攻撃：振り下ろし



やや攻撃範囲が狭く、攻撃スピードが遅めなのが難点。

溜め攻撃



振りかぶり、クリーチャーに踏み込みながら、斧を振り下ろす。

金属バット

入手場所　建物乱立の世界　アルバートスポーツ



DATA
通常攻撃：★★☆☆☆
溜め攻撃：★★★★★
溜め時間：★★☆☆☆

ゲーム序盤から終盤にかけて使えるバランスのとれた武器だ。ダメージもそこそこで、溜め時間も少ない。しかし通常攻撃、溜め攻撃ともに攻撃後のスキが欠点。

通常攻撃：振り払い・振り下ろし



使い勝手もよく、序盤から後半にかけて長く使える武器だ。

溜め攻撃：振り払い



渾身のフルスイングだが、はずすとスキが大きく危険。

リチャードのリボルバー

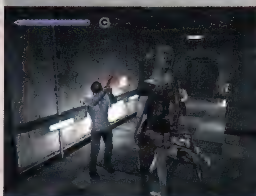
入手場所 アパートの世界 207号室



DATA
通常攻撃：★★★★☆

リチャードが生前に愛用していた銃。ピストルを上回る攻撃力で、強いクリーチャーにもかなりの威力を発揮する。しかし弾薬の装填数が6発と少なく、ピストルに比べて撃った後の反動が大きいため連射ができない。

通常攻撃：発砲



リボルバーの弾はピストルの弾ほど多くない。苦手な敵に使うようにしよう。

絶望のツルハシ

入手場所 2度目の森の世界 北西の森



DATA
通常攻撃：★★★★★
溜め攻撃：★★★★★
溜め時間：★☆☆☆☆

攻撃力は全武器中最高を誇る。しかしあまりに重いため、攻撃が出るスピードも遅く、また溜め時間も長い。外すとスキだらけとなってしまう諸刃の剣だ。

通常攻撃：振り払い・振り下ろし



重い鶴首をクリーチャーに突き立てる、威力はナンバー1。

溜め攻撃：振り回し

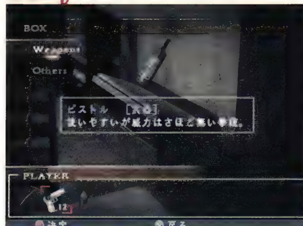


攻撃力は圧倒的だが、技が出るまで時間がかかってしまう。

column 難易度による入手弾薬の違い

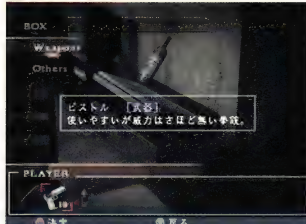
難易度が上がるとクリーチャーの強さも格段に上がる。それに反比例して弾薬の数は減っていく。このゲームでは一度に装弾できる弾数がすなわちアイテム1つ分だ。つまり難易度が上がれば「ピストル」装弾数が下がったうえに、リロードが多くなり、それだけスキを作ってしまうのだ。

Easy



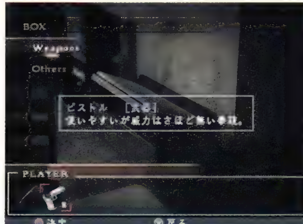
手に入る弾薬数は一番多い12発。普通に戦っても余裕がある。

Normal



弾薬の数が2発減って10発。強いクリーチャー相手に使おう。

Hard



弾薬の数はなんと8発。使いどころを誤ると、すぐに弾切れに。

ゴルフクラブ



ゴルフクラブは全部で12本。使い勝手も攻撃力も申し分ない。

しかし難点がある。使ううちに壊れてしまい、2度と使えなくなってしまうということだ。

通常攻撃：振り上げ・振り下ろし



攻撃スピードも速く、使い勝手はなかなかのものだ。

溜め攻撃：振り下ろし



溜め時間は短く、攻撃力もある。強いクリーチャー相手にも有効。

パター

入手場所：アパートの世界

DATA	
通常攻撃	★★☆☆☆
溜め攻撃	★★★☆☆
溜め時間	★★★★★

サンドウェッジ

入手場所：2度目の建物乱立の世界

DATA	
通常攻撃	★★☆☆☆
溜め攻撃	★★★⯪☆
溜め時間	★★★★☆

ピッチングウェッジ

入手場所：建物乱立の世界

DATA	
通常攻撃	★★☆☆☆
溜め攻撃	★★★⯪☆
溜め時間	★★★★☆

9番アイアン

入手場所：地下鉄の世界

DATA	
通常攻撃	★★☆☆☆
溜め攻撃	★★★⯪☆
溜め時間	★★★★☆

8番アイアン

入手場所：2度目の建物乱立の世界

DATA	
通常攻撃	★★☆☆☆
溜め攻撃	★★★⯪☆
溜め時間	★★★★☆

7番アイアン

入手場所：2度目の建物乱立の世界

DATA	
通常攻撃	★★☆☆☆
溜め攻撃	★★★⯪☆
溜め時間	★★★★☆

6番アイアン

入手場所：森の世界

DATA	
通常攻撃	★★☆☆☆
溜め攻撃	★★★⯪☆
溜め時間	★★★★☆

5番アイアン

入手場所：建物乱立の世界

DATA	
通常攻撃	★★☆☆☆
溜め攻撃	★★★⯪☆
溜め時間	★★★★☆

4番アイアン

入手場所：病院の世界

DATA	
通常攻撃	★★⯪☆☆
溜め攻撃	★★★★☆
溜め時間	★★★★☆

3番アイアン

入手場所：2度目の建物乱立の世界

DATA	
通常攻撃	★★⯪☆☆
溜め攻撃	★★★★☆
溜め時間	★★★☆☆

スプーン

入手場所：2度目の建物乱立の世界

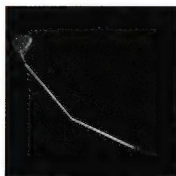
DATA	
通常攻撃	★★⯪☆☆
溜め攻撃	★★★★☆
溜め時間	★★★☆☆

ドライバー

入手場所：2度目の建物乱立の世界

DATA	
通常攻撃	★★★☆☆
溜め攻撃	★★★★☆
溜め時間	★★★☆☆

column 折れたゴルフクラブ



ゴルフクラブは壊れてしまうと、もう使うことはできない。壊れたらアイテムBOXに入れておこう。

持っていても無駄になるうえにほかのアイテム入手に支障が出る。

Eileen's Weapons
アイリーン専用武器

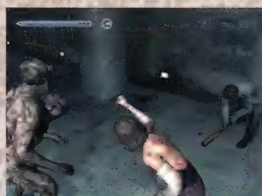
クリーチャーだらけのこの世界にあって、アイリーンはヘンリーの唯一のパートナー。ともに戦うためには、彼女にも武器が必要だ。

アイリーンのバッグ



病院に入院した当時、アイリーンが持っていたパーティ用の小さなバッグ。物はあまり入らなさそうだが、しっかりと作られていて、装飾の金具がついている。

入手場所	病院の世界



振りかぶって思い切り叩きつける。当たり所によっては痛そうだ。

乗馬用ムチ



乗馬に使うよくしなるムチ。皮製で持ち手があるため、滑らず使い勝手はよい。女性の力でも、しなりの力でかなりダメージを与えることができるだろう。

入手場所	2度目の地下鉄の世界



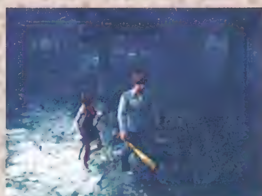
しなるムチで繰り返し、クリーチャーを叩きつける。

チェーン



希望の家にあった遊具にかけられていた鉄製チェーン。叩くとチェーンがムチのようにしなり、目のひとつひとつが連続して肉を打ち、大きな痛みとなる。

入手場所	2度目の森の世界



チェーンを持って歩いていると、じゃらじゃらと音がする。

ナイトスティック



水牢の監視員が使っていたらしい警護棒。中には鉛が仕込まれており、殴られると人間なら立ち上がれないほどのダメージを受ける。通常入手できる最強武器。

入手場所	2度目の水牢の世界



その威力はクリーチャー相手にももちろん通用するのだ。

Anti Spirit Items

除霊アイテム



ヘンリーを襲うゴーストや怪奇現象は人間の力ではどうすることもできない。聖なる力を宿したこの3種類のアイテムが、ヘンリーを救ってくれることだろう。

ホーリーキャンドル



聖なる力を宿す特殊な儀式で作られたロウソク。火を灯せば、あたりの空気を清め、怪奇現象が放つ負の力を祓う。ゴースト相手に使えば、聖なる力で耐え難い苦痛を与えることができるだろう。

セントメダリオン



武器とは別に装備できるアイテム。受けた負の力を、そのまま聖なる力として、相手に跳ね返すことができる。怪奇現象の負の力を跳ね返すことも可能。しかしその力には限りがあり、力がなくなると砕けてしまう。

帰服の剣

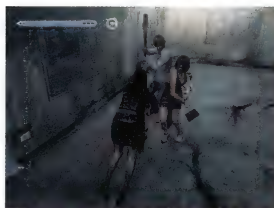


柄の部分が不思議な形状をした剣。その存在が5本しか確認されていない稀少品。完全にダウンしたゴーストに、この剣を刺すことで封印し、その場にとどめておくことができる。抜くと、ゴーストは再び動き出す。

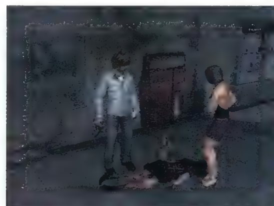
column 帰服の剣を使うタイミングとゴーストの状態の見分けかた

ゴーストは絶対に倒すことができない。だが武器で一定ダメージを与えるか、ピストルで「銀の銃弾」を撃ち込むことで一時的に動けなくすることが可能だ。

ゴーストが動けなくなって倒れたら、「帰服の剣」を使おう。そうすればゴーストをその場に封印することができる。



ゴーストがすぐに起きあがる余力がある状態では、「帰服の剣」は使えない。



「帰服の剣」は、シンシアゴーストなど、強力なゴーストに使うといい。



ゴーストを手っ取り早く動けなくするなら、「銀の銃弾」で攻撃するといい。

Consumption Items
消費アイテム

傷を癒す物、異形をほふる物……。悪夢のような世界で手に入る、数少ないヘンリーのためのアイテムだ



Bullet 弾丸

ピストルの弾



赤い箱に入ったピストル用の弾薬。クリーチャー相手にはあまり殺傷能力はない。弾薬の中では最もありふれており、入手できる数も多い。難易度によって一度に手に入る弾薬数が変わる。

リボルバーの弾



リチャードのリボルバーに使える専用の弾薬。リボルバーに装填して打ち出す弾の破壊力は高い。しかしゲームを通して、入手できる弾の数はあまり多くない。いざというときのために温存しておこう。

銀の銃弾



銀を鋳造して作られたピストル用の弾丸。ゴーストに対しては絶大な威力を発揮し、どんなゴーストでも間違いなく一発で動けなくさせる。ゲーム中に手に入る弾薬の数は、たった2発だけで本当に稀少品。

Recovery 回復アイテム

栄養ドリンク



滋養強壮によく効く栄養素が凝縮されたドリンク剤。飲むと体の回復能力が高まり、体力が少し回復する。比較的後半になると手に入りやすい回復アイテムだが、序盤ではあまり手に入らない。

携帯用救急キット



持ち運びがしやすいようパッキングされた、応急処置薬や包帯のセット。使うと多少の怪我でもすぐに回復する。回復量は栄養ドリンクよりも高い。栄養ドリンクに比べ数は少ないが、濫用は避けたい。

アンプル



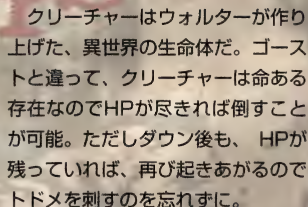
病後患者の回復に使うアンプル。体力を一気に回復するうえに、しばらく回復の効果が持続するという優れものだ。しかし、ゲームを通して2個しかないので、最後のウォルター戦などのために温存しておこう。

Creatures & Ghosts

クリーチャー&ゴースト

ヘンリーが捕らわれた世界を闊歩するのは見たこともない異形の者たちと、負の力で生者を襲うゴーストたちだ。その全容をここで明らかにしよう……。

クリーチャーとは？

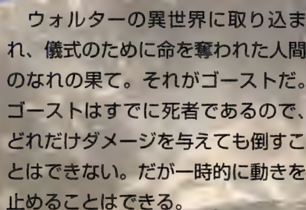


クリーチャーはウォルターが作り上げた、異世界の生命体だ。ゴーストと違って、クリーチャーは命ある存在なのでHPが尽きれば倒すことが可能。ただしダウン後も、 HPが残っていれば、再び起きあがるのでトドメを刺すのを忘れずに。

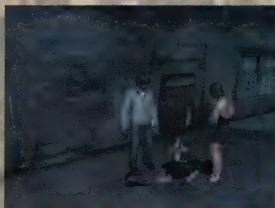


基本的に倒したクリーチャーは復活しない。属性によっては、効果が大きい武器もある。

ゴーストとは？



ウォルターの異世界に取り込まれ、儀式のために命を奪われた人間のなれの果て。それがゴーストだ。ゴーストはすでに死者であるので、どれだけダメージを与えても倒すことはできない。だが一時的に動きを止めることはできる。



ゴーストは「帰服の剣」を刺して、封印するのが有効。しかし、その剣はたった5本だけだ。

データの見かた

HP	EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	HARD	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
耐久力	EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	HARD	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
回復力	EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
	HARD	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力：体当たり攻撃	EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
	NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	HARD	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□

HPはそのクリーチャーの持っている体力値、耐久力はダウンするまでの強さ、回復力はダウンしたときに起きあがるまでの早さを表す。 HPと耐久力の違いはHPは増えることは無いけれど、耐久力は回復すること。ヘンリーが1回の攻撃すると、同時にHPと耐久力が減り、耐久力が0になるとダウン状態になり放っておくと起きあがる。HPが0になると起きあがることはない。

SNIFFER DOG (male)

クリーチャー

異常に発達した聴覚と嗅覚で、ヘンリーの足音を敏感に感じ取る。また血のにおいにも敏感で、そばに血溜まりがあると血をすすりにいく習性がある。

HP	EASY	■■
	NORMAL	■■
	HARD	■■■
耐久力	EASY	■
	NORMAL	■■
	HARD	■■■
回復力	EASY	■■
	NORMAL	■■■
	HARD	■■■■
攻撃力：体当たり攻撃	EASY	■■■■■■
	NORMAL	■■■■■■■■
	HARD	■■■■■■■■■■

SNIFFER DOG (female)

クリーチャー

赤い体と短い鼻、そしてオスと同じく長い吸収管が目印。基本的な能力はオスとほぼ同じ。だがオスに比べ、顎が発達しているため、噛みつかれると、なかなかふりほどくことができない。

HP	EASY	■■
	NORMAL	■■
	HARD	■■■
耐久力	EASY	■
	NORMAL	■■
	HARD	■■■
回復力	EASY	■■
	NORMAL	■■■
	HARD	■■■■
攻撃力：体当たり攻撃	EASY	■■■■■■
	NORMAL	■■■■■■■■
	HARD	■■■■■■■■■■
噛み付き攻撃	EASY	■■■■■■
	NORMAL	■■■■■■■■
	HARD	■■■■■■■■■■

GREEDY WORM

クリーチャー

ヘンリーになんの害ももたらさない希有なクリーチャー。強いて言えば通路を半分以上塞いでいたり、見た目にあまり気持ちよくないといった不快害虫のような存在だ。地下鉄の世界などで見ることができる。

WALL MAN

クリーチャー



普段は壁と同化しており、獲物がそばを通ると突然姿を現す。長い両腕から繰り出される振り払い攻撃は強力だ。まともに食らうと、大ダメージは必至。くれぐれも正面から攻撃せず、壁際の死角から、リーチの長い武器で、攻撃するように。

HP		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	殴り	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	頭突き	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□

HUMMER

クリーチャー



小さな羽を高速で動かして飛ぶ鳥型クリーチャー。くちばしで、獲物の血液を吸ってダメージを与える。叩き落とすのは一撃でOK、ただし羽が動いていると再び飛び上がる。

HP	EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	HARD	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
耐久力	EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	NORMAL	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	HARD	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
回復力	EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
	NORMAL	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
	HARD	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□

攻撃力	体当たり	EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
	つつき	EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
	吸付き攻撃	EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□

VICTIM 07+08

クリーチャー



「21の秘跡」の第一の啓示により、心臓を抜き取られて殺された双子の兄妹、ビリー／ミリアム・ロケイン兄妹の変わり果てた姿だ。獲物を見つけると、大きな腕でこちらを指し、その後突進してくる。体を半回転して繰り出すひっかきは、かなり強力だ。

HP		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	ひっかき	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	体当たり	EASY	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□

RED TREMER & BLUE TREMER　クリーチャー

RED TREMER

BLUE TREMER

湿気の多い室内や、壁、天井などに生息するヒルのような生物。自ら攻撃してくることはないが、不用意に踏むと飛び散った体液でダメージを受けることがある。

HP		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	踏んだとき	EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	当たったとき	EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□

TOADSTOOL & WHITESTOOL　クリーチャー

TOADSTOOL

WHITESTOOL

血溜まりや、湿度の高い場所に群生するキノコのような生物。強い毒があり、ぶつかっただけでダメージを受ける。だが、自ら攻撃を仕掛けてくることはない。

HP		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□

GUM HEAD Old Type　クリーチャー

奇妙な叫び声とともに現れる人型のクリーチャー。筋肉が発達しており、離れた間合いからでも一気に飛びかかってきたりする。鈍重な見かけとは裏腹に、器用に武器を使って攻撃することも。またフットワークが軽いので、集団で囲まれると、かなりの強敵だ。

HP		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	殴り	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	武器	EASY	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	かみつき	EASY	■■■■■■■■■■■■■■■■□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■■■■■□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■■■□□□□

GUM HEAD New Type

クリーチャー



ニュータイプはオールドタイプより、凶暴性が増し、さらに知能が発達している。武器を使っての戦闘はもちろん、時折ヘンリーの持つ武器やアイテムをかすめ取って戦うこともある。たちの悪いクリーチャーだ。

HP		EASY
		NORMAL
		HARD
耐久力		EASY
		NORMAL
		HARD
回復力		EASY
		NORMAL
		HARD
攻撃力	殴り	EASY
		NORMAL
		HARD
	武器	EASY
		NORMAL
		HARD
	武器大振り	EASY
		NORMAL
		HARD

WHEEL CHAIR

クリーチャー



WHEEL CHAIR #1		
HP		EASY
		NORMAL
		HARD
耐久力		EASY
		NORMAL
		HARD
回復力		EASY
		NORMAL
		HARD
攻撃力	体当たり	EASY
		NORMAL
		HARD

WHEEL CHAIR #2		
HP		EASY
		NORMAL
		HARD
耐久力		EASY
		NORMAL
		HARD
回復力		EASY
		NORMAL
		HARD
攻撃力	体当たり	EASY
		NORMAL
		HARD

悪霊が取り憑いた車椅子。その負の力によって、近寄っただけでダメージを受けてしまう。セントメダリオンを装備することで、ダメージは回避できる。攻撃すると動きを止めることが可能だ。より強力な人影が映るタイプも存在する。

PATIENT

クリーチャー



ウォルターの気まぐれで、異世界の住人となった交通事故の被害者。動きは緩慢だが、長身で圧迫感がある。点滴のスタンドを振り回し攻撃してくる。複数出現すると、かなり手強い相手だ。

HP		EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	武器	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□

BOTTOMS

クリーチャー



ウォルターの歪んだ家族への想いが、作り上げたクリーチャーだ。ヴィクティム07+08と同様、長い手で歩行し、獲物に向かって突進してくる。しかしHPも耐久力も、断然こちらの方が上だ。突撃を食らわないよう注意。

HP		EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	ひっかき	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	体当たり	EASY	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□

WALL MAN New Type

クリーチャー



ウォールマンの別種で、天井から吊り下げられて壁に沿ってすべり落ちてくる。もちろんウォールマンよりもパワーアップしている。出現頻度は多くないものの、302号室の外の世界では、携帯用救急キットの近くに潜んでおり、不意打ちされやすい。

HP		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	殴り	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	頭突き	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□

DUMMY

クリーチャー



ダミーは1つの本体と11体の虚像で構成されている、特殊なクリーチャーの総称だ。11体はその名の通り、ただのダミーであり、これらにいくら攻撃を加えても、本体にダメージは与えられない。本体は、攻撃を受けるとほかのダミーも同時にのけぞることが目印だ。本体を見つけたら打撃武器で連続攻撃をしよう。攻撃中に、隣のダミーに殴られない位置を確保するようにして戦おう。

HP		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	殴り	EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	頭突き	EASY	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■■■■■□□

VICTIM Old Type　　ゴースト

「21の秘跡」の最初の犠牲者。元は教団関係者だったようだが、ウォルターによって心臓を抜かれ殺された。心臓はウォルターの解放の儀式に使われたようだ。

HP		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	つかみ	EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	かみつき	EASY	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■□□□□□□

VICTIM 04　　ゴースト

第一の啓示による殺人の4番目の犠牲者。ペットショップのオーナー、スティーブ・ガーランドだ。やはり彼も心臓をウォルターに抜かれ、異世界をさまよう亡者となった。

HP		EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力：武器		EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	強武器	EASY	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	かみつき	EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□

VICTIM 10

ゴースト



バーで働いていたバーテン、エリック・ウォルシュの変わり果てた姿。彼は第一の啓示による殺人の10番目の犠牲者だ。やはり心臓を抜かれ、儀式に使われた。建物乱立の世界で「帰服の剣」に刺された状態で会う。

HP		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	つかみ	EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	かみつき	EASY	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■□□□□□□

VICTIM 12

ゴースト



第二の啓示による殺人の12番目の犠牲者。啓示における「虚無」にあたる。ゴーストの中では、最も若い犠牲者のせいか、HPや攻撃力など基本能力が高い。出会ったら、逃げの一手に限る相手だ。

HP		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	つかみ	EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	かみつき	EASY	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■□□□□□□



VICTIM 13

ゴースト

珍しい老婆のゴースト。彼女もまた第二の啓示の13人目の犠牲者だ。「暗黒」を象徴するものとして殺され、ゴーストとなった。老婆だからか、ほかのゴーストに比べて、耐久力が低め。

HP		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
耐久力		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
回復力		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
攻撃力	つかみ	EASY	
		NORMAL	
		HARD	
	かみつき	EASY	
		NORMAL	
		HARD	



VICTIM 14

ゴースト

14番目の犠牲者で、第二の啓示で「憂鬱」を担っている。サイレントヒルの教団内の役職についていたらしいが、ウォルターの手にかかりゴーストとなってしまった。 HPが高めで、動きを止めにくいゴーストだ。

HP		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
耐久力		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
回復力		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
攻撃力	つかみ	EASY	
		NORMAL	
		HARD	
	かみつき	EASY	
		NORMAL	
		HARD	

VICTIM 16

ゴースト



地下鉄の世界で殺されたシンシアのゴースト。第三の啓示により殺された16番目の犠牲者で、「誘惑」に位置づけられた。長い髪で相手を捕えて攻撃するなど、まともに戦うとかなりの強敵だ。

HP		EASY	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
回復力		EASY	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	つかみ	EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	かみつき	EASY	■■■■■■■□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■□□□□□□

VICTIM 17

ゴースト



地下祭壇でその身を燃やし死んでいった、ジャスパーのゴースト。第三の啓示、「起源」に該当する17番目の犠牲者だ。攻撃力、耐久力どれをとっても、ゴーストの中では最強の部類に入るだろう。

HP		EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■■□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■□
耐久力		EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
回復力		EASY	■■■□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	武器	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	武器（強攻撃）	EASY	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	かみつき	EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□

VICTIM 18

ゴースト



第三の啓示により、水牢で殺されたアンドリューのゴーストだ。儀式の18番目の犠牲者となった彼は、「監視」を象徴している。ほかのゴーストと違い、歌を歌ったり、体を丸めて転がったりと多彩な攻撃を見せる。

HP		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
耐久力		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
回復力		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
攻撃力	転がり	EASY	
		NORMAL	
		HARD	
	体当たり	EASY	
		NORMAL	
		HARD	
	歌	EASY	
		NORMAL	
		HARD	

VICTIM 19

ゴースト



儀式の「混沌」を表す19番目の犠牲者。第三の啓示により、ウォルターに電気椅子に縛り付けられ殺されたリチャードのゴーストだ。壁の通り抜けをしない歩行型ゴーストだが、瞬間移動を使って攻撃してくる。

HP		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
耐久力		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
回復力		EASY	
		NORMAL	
		HARD	
攻撃力	武器	EASY	
		NORMAL	
		HARD	
	つかみ	EASY	
		NORMAL	
		HARD	

WALTER ???

「21の秘跡」の11番目の犠牲者でもあり、儀式のためにすべての殺人を犯した殺人鬼でもある。第一の啓示の成就、そして自らが犠牲者となり「解放の儀式」を行ったことで、肉体より解放され偶像を従え不死を手に入れたのだ。よって、儀式ステージ前にいくらウォルターに攻撃をしても、本体ではないので倒せない。また彼の持つ銃に弾切れはないので注意しよう。

アイリーンと合流後、ウォルターは儀式を完成させるため、執拗に2人を追いかけてくる。



WALTER（通常）			
HP		EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■□□□□□□□
耐久力		EASY	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■■□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■■■■■□□
回復力		EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	銃	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	鉄パイプ	EASY	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	鉄パイプ（強）	EASY	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
	チェーンソー突き（×攻撃回数）	EASY	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■□□□□□□□□□□□□□□
	チェーンソー振り回し（×攻撃回数）	EASY	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□

WALTER（儀式ステージ）			
HP		EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
耐久力		EASY	■■■■■■■■■■■■■■■■■□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■■■■■■■□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
回復力		EASY	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
攻撃力	銃	EASY	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■□□□□□□□□□□□□
	鉄パイプ	EASY	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
		HARD	■■■■■■■■■■■■□□□□□□□□
	鉄パイプ（強）	EASY	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
		NORMAL	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
		HARD	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
	吹き飛ばし	EASY	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		NORMAL	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□
		HARD	■■■■□□□□□□□□□□□□□□□□

Chapter:5

最後の謎の章

Final Riddle

-ENDING- Variety & Conditions

エンディングの種類と条件

サイレントヒル4では、4種類のエンディングが用意されている。ここでは、ベストなエンディングを迎えるために知っておかなければならないポイントについて解説する。



4つのエンディングと2つの条件

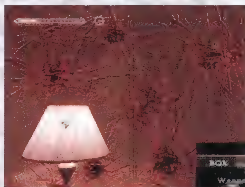
最後の戦いでウォルターを倒すと、エンディングを迎えることになる。エンディングは「脱出」「母」「アイリーンの死」「21の秘跡」の4種類があり、どのエンディングを迎えるかは、自室の侵食度と最後の戦いでのアイリーンの生死の2つのポイントによって決まることとなる。

条件1 / 条件2	自室の侵食度 20%未満	自室の侵食度 20%以上
アイリーン生存	**脱出** 最後の戦いで21の秘跡は阻止され、悪夢は終わりを告げた。アイリーンも無事で、病院で手当てを受けている。ヘンリーは惨劇の舞台となったアパートを後にする。 青空の下、アパートを後にするヘンリー。すべてから解放されたのである。	**母** ウォルターを倒し、アイリーンと2人そろって悪夢から生還することができた。しかし、彼女の中には新しい何かが宿っていた。2人は再びあのアパートへと戻ることに……。 2人は結局元の場所に戻ってしまう。歴史は繰り返されるのか。
アイリーン死亡	**アイリーンの死** ウォルターを倒すことはできたが、アイリーンは血の池に呑まれてしまい、ヘンリーだけが生還する。残されたヘンリーはアイリーンを失った悲しみを胸に去っていく。 アパートに戻ってもアイリーンはもういない。悲しいラストだ。	**21の秘跡** ウォルターを倒したものの、アイリーンは失われ、ついに21の秘跡は成就してしまう。世界は永遠にウォルターの悪夢に包まれ、ヘンリーもその中に飲み込まれてしまう。 ウォルターの願いは成就した。それが世界にとって不幸なことであっても。

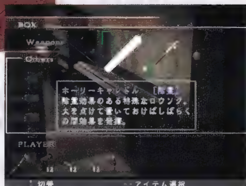
自室の侵食度

自室に発生する怪奇現象を除霊した回数が決め手

病院の世界でアイリーンと一緒に行動するようになって以降、自室ではさまざまな怪奇現象が発生するようになる。「怪奇現象」とは近づくとダメージを受ける異変のことであり、ダメージを受けないものは「恐怖演出」と呼んで本書では区別している。この怪奇現象が発生した回数と、それらをホーリーキャンドルで除霊した回数によって、自室の侵食度が決まる。怪奇現象は14種類あるが、ほとんどは1回しか発生しない。発生した怪奇現象を80%以上除霊、言い換えれば自室の侵食度を20%未満に抑えることができるかどうかが、エンディング分岐ポイントの1つなのだ。



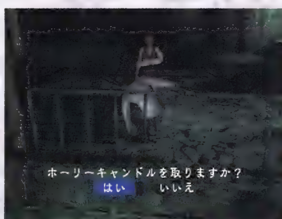
近づくとダメージを受けるのが怪奇現象だ。不用意に近づかないようにして、確実に除霊しよう。



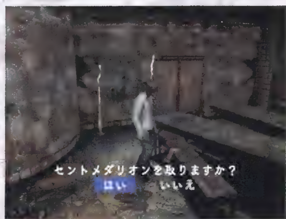
ホーリーキャンドルを無理に使う必要がないときは、アイテムBOXに入れて、怪奇現象に備えよう。

除霊を効果的におこなうには

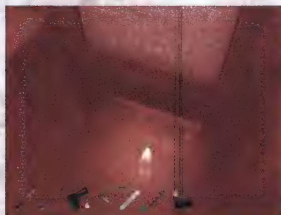
ホーリーキャンドルの除霊効果は、距離が離れると弱くなるため、速やかに除霊するには、ホーリーキャンドルをできるだけ怪奇現象の近くに置いたほうが良い。しかし、怪奇現象は接近するとヘンリーがダメージを受けてしまうのでセントメダリオンを装備してから接近しよう。こうしてできるだけ怪奇現象に近い場所にホーリーキャンドルを置いてくれれば、より短時間で確実に除霊をおこなうことができる。なお、怪奇現象は一定の時間がたつと自然に治まるが、それでは除霊失敗になってしまうので、発生したらできるだけ早く除霊するように心がけよう。なお、複数回発生する怪奇現象は、「広がってゆく壁のヒビ割れ」「壁からゴースト」「壁に人形」の3種類だけだ。このうち「壁から人形」はウォルターから「古びた人形」をもらってアイテムBOXに入れておかなければ発生しない。



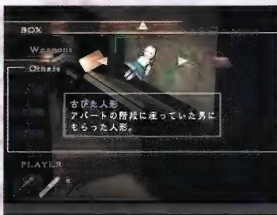
ホーリーキャンドルは16本手に入れることができる。取り逃さずに確実に集めよう。



セントメダリオンは7個入手できる。数が少ないので無駄に使わないようにしたい。



ホーリーキャンドルの除霊効果は対象の近くに置くほど強く作用する。



「古びた人形」をもらっても、持ち歩いていれば壁から人形が出る現象は発生しない。



異世界に長時間いすぎると怪奇現象は起こりやすくなる。

怪奇現象・恐怖演出の発生場所とホーリーキャンドル設置ポイント

怪奇現象の発生場所と除霊のためにホーリーキャンドル設置する場所を紹介。恐怖演出の発生場所も記載しているが、これは放置してもヘンリーがダメージを受けることはない。

絵が変化する

クローゼットに子供の影



誰もいないクローゼットの中に怪しい影が映る。中期に発生する危機度のかなり高い現象。

恐怖電話

鳴りやまない振り子時計

テレビの砂嵐

テレビが映る

窓に上下浮遊する顔

窓がガタガタ鳴る

窓に上下浮遊する顔

ソファーが血の皮



窓際に置かれたソファーが血で真っ赤に染まる。後期に発生するが、危機度は低い。

壁からゴースト



リビング・ベッドルーム・物置・バスルームで出現。

壁に人形



「古びた人形」をアイテムBOXに入れておくと発生


…怪奇現象発生ポイント


…恐怖演出発生ポイント

…ホーリーキャンドル設置ポイント

注1　302号室全体で発生する現象は、その起点となる場所をマーキングしてある

注2　複数の場所で発生する場合でも、どちらかを徐霊すると鎮まる現象は、主要な1ヶ所にまとめてある。

廊下で血を流すヘンリー

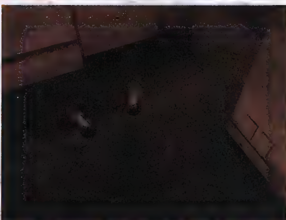


後期に発生する怪奇現象で、リビングから寝室に向かう廊下で起こる。危機度は中程度。

血のシャワー

血の乾燥機

移動している靴



初期に発生し、危機度は低い。キッチンの床に、廊下にあったはずの靴が移動している。

廊下の壁に手形

廊下の壁に文字

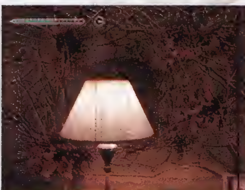
ノック音（3度発生）

冷蔵庫に肉塊



冷蔵庫の中に得体の知れない肉の塊が出現。中期に発生する怪奇現象で、危機度は高め。

広がっていく壁のヒビ割れ



リビングまたはベッドルームの壁にひび割れができる。

蛇口から血



キッチンの蛇口から血が流れ出す怪奇現象。

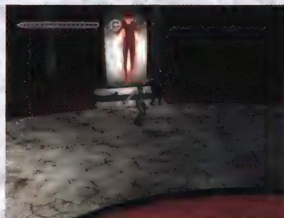
呪われ度とその影響

最後の戦いの場面でアイリーンが生き残るか死んでしまうかが、エンディングのための2つ目のポイントとなる。儀式の間でウォルターと戦っている最中に、アイリーンが血の池に飲み込まれ悲鳴が聞こえてしまうと死亡だ。このときのアイリーンの歩行する速度は、彼女の呪われ度によって大きく変わる。つまり呪われ度が高いほど速く歩くようになるのだ。アイリーンを生き残らせるためには、できるだけ呪われ度を低く抑えることが必要となってくる。

呪われ度は、病院の世界でアイリーンと合流した後、大人のウォルターと出会うことで発動する。これ以降、アイリーンが傷つくなどすると、少しずつ呪われ度が上昇していくことになる。呪われ度を低く抑えるためには、アイリーンが攻撃されないように守りながら行動しなければならない。



呪われ度が高くなると、アイリーンの肌に黒い斑点ができていく。



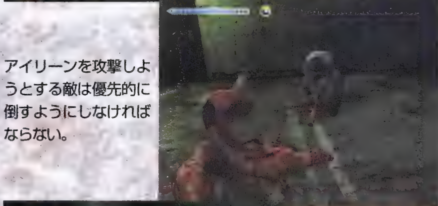
素早くウォルターを倒せばそれだけ、アイリーンが助かる可能性が上がる。

呪いから守るには

アイリーンの呪われ度は、敵の攻撃を受けた場合や、彼女を1人きりにしておくことで上昇してゆく。また、敵がいない状態でヘンリーの攻撃をアイリーンに当てた場合も上昇するので注意が必要だ。つまり、呪われ度を低くするためには、できるだけアイリーンから離れないようにしながら、敵の攻撃を受けないように守らなければならないのだ。しかし、状況によっては、敵からの攻撃が激しく、アイリーンがダメージを受けやすい世界もある。こうした場合は、敵が出現しない安全な場所にアイリーンを待機させて、ヘンリーが1人で敵を倒して危険を取り除いてから迎えに行く方が呪われ度を低く抑えられるのだ。この時、アイリーンを1人にした場合は、時間ではなく通過したエリアの数によって呪われ度が上がるため、無駄な移動を減らすことで上昇を最低限にすることが必要になる。その場の状況によってどちらが有利か判断して行動するようにしよう。また、アイリーンは武器を持たせると、積極的に敵に向かっていく性質がある。このため、アイリーンにはできるだけ武器を持たせない方が逆に攻撃を受けにくくなることもある。



ヘンリーとぶつかって「うっ」とのけぞるのは、ダメージにはならない。



アイリーンを攻撃しようとする敵は優先的に倒すようにしなければならない。



アイリーンに武器を持たせると、強い敵の群れでも勝手に飛び込んでしまいかねない。

別れて行動しなければならないときは

アイリーンはケガをしているため、行動が制限され、どうしても彼女を置いてヘンリー1人だけで行動しなければならない場合がある。こうしたときに、アイリーンを敵のいる場所に置いてしまうと呪われ度が上昇しやすくなるため、敵の出現しない場所を選んで避難させ、呪われ度の上昇を抑えよう。

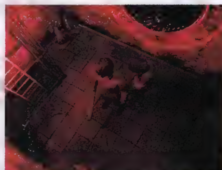


敵に攻撃される心配はないが、なるべく早くアイリーンのところへ戻ってあげるように心がけよう。

安全な避難場所

2度目の地下鉄の世界

リンチストリートホームの南にある小部屋2つ。ここはキングストリートラインに続く地下通路への入り口でもある。



アイリーンはケガのため、はしごを使うことができない。

2度目の森の世界

元は希望の家があった場所。ウォルターの出現するエリアに行くときやジャスパーゴーストと戦うときは、ここで待たせよう。



エリアが広いので、走ればアイリーンを置いていくことができる。

2度目の水牢の世界

3Fの血のついたベッドが置いてある独房が避難場所として有効。外の螺旋状になった通路はウォルターが出現して危険。



血がついたベッドは不気味だが、安全は確保できる場所だ。

2度目の建物乱立の世界

スタート直後のエレベーターの中がもっとも安全な場所。強力な敵が多数出現する世界なので、ここをうまく活用しよう。



はしごを降りればアイリーンはついてこれなくなる。

302号室の外の世界

1Fのロビーで、床に落ちている絵の場所ではアイリーンがそこから動かなくなる。ここにくるまでは守ってあげよう。



階段が封鎖されているため、スタート地点からはかなり遠い。

column アイリーンの呪われ度変化

アイリーンの呪われ度は以下の要因で変化する。

蓄積する変化	・アイリーンを1人にしておく	↑
	・敵がいる場所で1人にしておく	↑↑
	・敵からダメージを受ける	↑
	・敵からのダメージでダウンする	↑
	・敵がいないのにアイリーンを攻撃	↑
	・いっしょに行動する	↓
	・アイリーンがサブマシンガンを使う	↑
一時的な変化	・敵からのダメージでダウンする	↑
	・ゴーストのダメージ範囲にいる	↑
	・セントメダリオンを装備して近くにいる	↓
	・アイリーンの近くにホーリーキャンドルを置く	↓

-RESULT-

リザルト

エンディングの後、今までのゲームプレイの総括をするのがリザルト画面だ。リザルトで高得点を取ることができれば、それ以降のプレイで隠しアイテムを入手することもできる。



リザルトの点数

エンディングを迎えた後に表示されるリザルト画面では、ゲーム中にプレイヤーと採った行動が各項目のポイントに置き換えられる。各項目のポイントは、プレイしてきた内容によって減点されたり、加点されたりして、最終的にランクとして集計される。ランクでは、大きな星が10点、小さい星が1点を表し、最大で大きな星が10個＝100点となる。ランクで高得点を取ると、それ以降のゲームをプレイしたときに特典が得られる場合があるので、リザルトの各項目のポイントの仕組みをよく理解して、高得点を狙っていこう。なお、サイレントヒル4では、隠し武器を使っても、リザルトの点数にはまったく影響しないので、安心して使える。

難易度	Normal
プレイ時間	11：19：46
セーブ回数	39
コンティニュー回数	7
倒した敵の数	423
メモアイテム取得数	50 ／ 52
エンディング	「21の秘跡」
ランク	★★★★★★★★

リザルト画面では、プレイ結果が得点として評価される。まずは自分の記録を目標にして、ランクの更新を目指そう。

高得点の特典

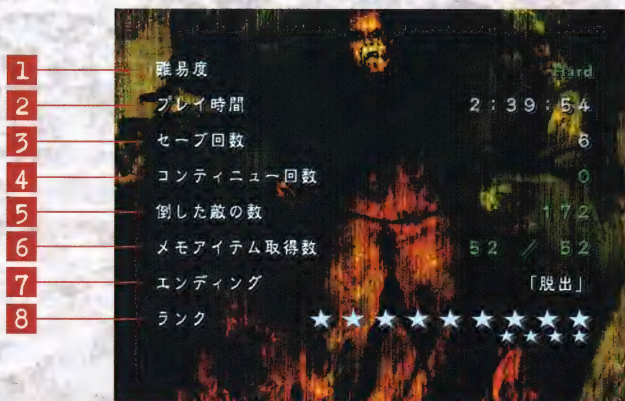
リザルトのランクで大きな星を9個＝90点以上を取ると、その特典として、それ以降のゲームで隠し武器であるサブマシンガンを手に入れることができるのだ。サブマシンガン入手方法は、まず90点以上取れたセーブファイルで「新たなる恐怖」からゲームを始める。次に、アパートの世界までゲームを進めて、ガンマニアが住んでいた101号室を丹念に調べていけば見つかるだろう。この武器はアイリーン専用ではあるが、弾丸が無制限に使えるだけでなく、ほかのアイリーン専用武器よりもはるかに攻撃力が高い武器となっている。これをアイリーンに持たせておけば、どんな強敵でもたちまちハチの巣にすることができるのだ。

パーフェクトなプレイが実現すれば、最高点で100点満点をとることも可能だ。



サブマシンガンはアイリーン専用だが、弾丸は無限で威力も大きい。ぜひ狙おう！

リザルト画面の内容



1 難易度

最初に選択した難易度が表示される。難易度によって点数が決まっておりHardモードでは20点が与えられる。

Easy……………………5点
Normal……………10点
Hard…………………20点

5 倒した敵の数

ゲーム中に倒した敵の数が表示される。6体倒すごとに1点加算されるが、上限は20点なので、120体以上倒しても意味はない。

6体倒すごとに……+1点
最大20点まで

2 プレイ時間

プレイ時間の総計が表示される。2時間を超えると、30分ごとに減点される。なお、2時間1分でも－1点なので注意しよう。

2時間以内…………20点
+30分ごとに………-1点

6 メモアイテム取得数

手に入れた日記などのメモアイテムの数。メモを総数の5%集めると1点加算され、52枚すべてを集めると20点となる。

総数の5%ごとに…+1点
総数…………………52枚
5%…………………2.6枚
最大20点まで
つまり、49枚でも51枚でも19点になる。

3 セーブ回数

セーブした回数が表示される。ゲーム開始時に12点与えられているが、1回セーブするごとに1点ずつ減点されていく。

0回…………………12点
以降1回ごとに……-1点

7 エンディング

迎えたエンディングの種類が表示される。エンディングは4種類あるが、これはリザルトのポイントには影響しない。

点数に関係なし

4 コンティニュー回数

コンティニューした回数が表示される。ゲーム開始時に10点与えられているが、1回コンティニューするごとに1点減点されていく。

0回…………………10点
以降1回ごとに……-1点

8 ランク

各項目で得られたポイントの総計を表示する。ここで90点以上を得ることができると、次のゲームからサブマシンガンが手に入る。

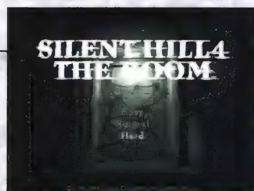
1～6の総計
★…………………10点
★…………………1点
最大100点

リザルトで高得点を取るためのポイント

Hardモードでプレイする

1

ゲームスタート時に選択した難易度によってリザルトで与えられる点数が変化する。このため、5点しかないEasyモードでは90点以上を出すことは不可能だが、Hardモードでは20点与えられるため、プレイ時間などで多少の減点があっても90点以上の高得点が狙いやすくなる。



Hardモードは敵がかなり強くなるが、高得点を狙うならこれを選ぼう。

素早く移動する

2

リザルトの点数はプレイ時間によって減点されていく。2時間を超えると30分単位で1点減点されるが、2時間を1分でも超えると減点となる。2時間30分を超えると2点減点だ。このため、ちょっとした時間のロスに気を付けて、常に最短距離を走って移動することを心がけよう。

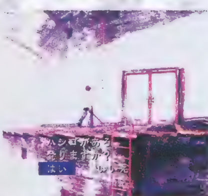


PAUSE中は、ゲーム時間はカウントされないので利用しよう。

効率よく行動する

3

異世界で無意味な場所を寄り道をしたり、頻繁に自室に戻ることはタイムロスの大きな原因になる。目的を把握したら、まっすぐにそこへ向かおう。また、病院の世界のようにランダムで部屋の位置が変化する場所は一度セーブし、部屋の並びをチェック。その後リセットしてロードすれば最短でイベントをこなせる。



はしごなどでショートカットできるときは、迷わず利用していこう。

不必要なアイテムを持ち歩かない

4

必要なアイテムを取ろうとしたときに、不要なアイテムを持ちすぎて手持ちアイテムに空きがないと、場合によっては自室に戻ってアイテムの整理をしなければならなくなる。高得点狙いの場合、そのタイムロスが命取りになりかねない。もちろん必要のないアイテムを取るために寄り道をするのも厳禁だ。



武器は使い勝手のよいものだけを取り、それ以外はいっさい取らない。

高得点を取るために必要なことを、8つのポイントに絞って解説。
90点以上を目指してやりこもう！

必要以上の戦闘を避ける

5

戦闘では敵を6体倒すごとに1ポイントもらえるが、120体より多く倒してもそれ以上ポイントはもらえない。敵との戦闘は、特に強い敵であればそれだけ時間のロスに繋がってしまうため、戦うのは一撃で倒せる敵だけに絞るといい。さらに倒さなければ進めない敵以外は避けていくのがベストだ。



レッドトリーマーやトードストゥールだけでも120体倒すことは可能だ。

メモや日記を見逃さない

6

赤の日記などのメモアイテムはおよそ3枚手に入れるごとに1点が加算される。すべて手に入れれば20点なるので、見逃すと大きなポイントのロスになってしまう。自室で手に入るメモアイテムは出現するタイミングと取れなくなるタイミングが決まっているので、取れるタイミングで一気に取ればいい。



床に落ちているメモは見落としやすいので注意しよう。

できるだけアイリーンを連れ歩かない

7

アイリーンは速く歩けないため、彼女を気にしていると移動速度が落ちてしまう。リザルトの点数にはエンディングの内容は影響しないので、アイリーンを放置して呪われ度が上昇しても問題はない。連れていなければ進めない場所以外は、彼女を待機させて身軽に移動できるようにしよう。

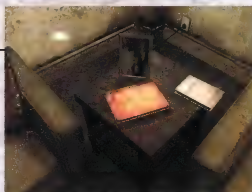


アイリーンは安全な場所に残して、1人で行動するようにしよう。

セーブ・コンティニューは最低限に

8

セーブやコンティニューをするとそれぞれ1回ごとに1点減点されてしまう。また、セーブは自室に戻らなければできないため、タイムロスにもつながりやすい。1回セーブもしないで進めるのが理想的だが、多くても避けられない苦手な戦闘の直前だけにとどめたい。



どちらかというと、コンティニューよりセーブファイルのロードが安心だ。

メモアイテム　赤の日記一覧

メモアイテム52枚の入手に必要な情報をすべて紹介。取らなければ
ゲームが進まないものには★印をつけてあるので役に立ててほしい。

No.	名称	場所	出現	消失
01	最初の手紙	自室・玄関	デモ「本当の目覚め」※1後	「解放の鍵」使用まで
02	本の切れ端	自室・リビング	デモ「本当の目覚め」後	「解放の鍵」使用まで
03	ジャスパーのメモ帳	森の世界・車のある場所	車を2回調べる	2度目の森の世界終了まで
04	教典の切れ端	森の世界・希望の家	「錆びと血の鍵」使用後	★ 経典の切れ端を読むまで
05	探検のメモ	水牢の世界・1F廊下	水牢の世界開始から	水牢の世界終了まで
06	監視員の日記	水牢の世界・1F踊り場	水牢の世界開始から	水牢の世界終了まで
07	水車室のプレートの文章	水牢の世界・水車室	「水牢外への鍵」取得後	水牢の世界終了まで
08	独房の日記	水牢の世界・3F独房	水牢の世界開始から	水牢の世界終了まで
09	1F監視室の報告書	水牢の世界・1F監視室	水牢の世界開始から	水牢の世界終了まで
10	2F監視室の報告書	水牢の世界・2F監視室	水牢の世界開始から	水牢の世界終了まで
11	暗証番号のメモ	水牢の世界・3F監視室	水牢の世界開始から	水牢の世界終了まで
12	管理人のメモ	自室・玄関	デモ「管理人とアイリーン」※2後	「解放の鍵」使用まで
13	バーテンのメモ	建物乱立の世界・バー	建物乱立の世界開始から	建物乱立の世界終了まで
14	マイクの日記	アパートの世界・301号室	アパートの世界開始から	アパートの世界終了まで
15	管理人の日記(へその緒)	アパートの世界・105号室	「管理人室の鍵」使用後	アパートの世界終了まで
16	マイクのラブレター	自室・玄関	203号室の「赤い紙」を差し込む	「解放の鍵」使用まで
17	ナースのメモ	病院の世界・受付	病院の世界開始から	病院の世界終了まで
18	子供の手紙	自室・玄関(汚い封筒)	2度目の地下鉄の世界開始から	★ 子供の手紙を読むまで
19	焼け跡のジャスパーのメモ	2度目の森の世界・希望の家焼け跡	2度目の森の世界開始から	2度目の森の世界終了まで
20	車椅子の人形の文字	2度目の森の世界・希望の家焼け跡	2度目の森の世界開始から	人形パーツ全設置まで
21	「聖母の降臨 21の秘跡」の書	2度目の森の世界・地下祭壇	人形パーツ全設置から	2度目の森の世界終了まで
22	血で染まった囚人のシャツの文章	自室・バスルーム	シャツを風呂場で洗う	★ 地で染まった囚人のシャツの文章を読むまで
23	思い出の日記	2度目の建物乱立の世界・スタート地点	2度目の建物乱立の世界開始から	2度目の建物乱立の世界終了まで
24	その後のバーテンのメモ	2度目の建物乱立の世界・バー	2度目の建物乱立の世界開始から	2度目の建物乱立の世界終了まで

※1：ゲームの初めに悪夢から目覚めるデモ

※2：建物乱立の世界の時、自室ドアスコープから見えるデモ

25	管理人の日記(コートの男)	場所	螺旋階段空間・過去の302号室への扉前
出現	2度目の建物乱立の世界終了から		
消失	最後の戦いまで		

26	赤の書	場所	過去の302号室・リビング
出現	過去の302号室開始から		
消失	★ 赤の書を読むまで		

27	古びた絵本	場所	過去の302号室・リビング
出現	過去の302号室開始から		
消失	★ 古びた絵本を読むまで		

28	赤の日記 4月4日	場所	自室・玄関
出現	水牢の世界開始から		
消失	リチャード死亡まで		

29	赤の日記 4月8日	場所	自室・玄関
出現	シンシア死亡から		
消失	ジャスパー死亡まで		

30	赤の日記 5月2日	場所	自室・玄関
出現	アパートの世界開始から		
消失	「解放の鍵」使用まで		

31	赤の日記 5月14日	場所	自室・玄関
出現	301号室の「赤い紙」を差し込んでから		
消失	「解放の鍵」使用まで		

32	赤の日記 5月20日	場所	自室・玄関
出現	105号室の「赤い紙」を差し込んでから		
消失	「解放の鍵」使用まで		

33	赤の日記の切れ端	場所	自室・玄関
出現	105号室の「赤い紙の切れ端」を差し込んでから		
消失	「解放の鍵」使用まで		

34	赤の日記の切れ端の続き	場所	自室・玄関
出現	102号室の「赤い紙の切れ端の続き」を差し込んでから		
消失	★ 赤の日記の切れ端の続きを読むまで		

35	赤の日記 6月11日	場所	自室・リビング
出現	赤い封筒取得後		
消失	最後の戦いまで		

36	赤の日記 6月14日	場所	自室・リビング
出現	赤い封筒取得後		
消失	最後の戦いまで		

37	赤の日記 7月13日	場所	自室・玄関
出現	アイリーン死亡から		
消失	「解放の鍵」使用まで		

38	赤の日記 7月17日	場所	自室・玄関
出現	「汚いコイン」入手から		
消失	「解放の鍵」使用まで		

※3：病院の世界でアイリーンと合流後、アイリーンは穴を通れないことがわかるデモ

39	赤の日記 7月18日	場所	自室・玄関
出現	2度目の森の世界開始から		
消失	「解放の鍵」使用まで		

40	赤の日記 7月20日	場所	自室・玄関(赤い封筒)
出現	デモ「ついてきてないアイリーン」※3から		
消失	★ 赤の日記 7月20日を読むまで		

41	赤の日記 7月23日	場所	自室・玄関
出現	アンドリュー死亡から		
消失	「解放の鍵」使用まで		

42	赤の日記 7月25日	場所	自室・玄関
出現	2度目の地下鉄の世界開始から		
消失	「解放の鍵」使用まで		

43	赤の日記 7月28日	場所	自室・玄関
出現	2度目の水牢の世界開始から		
消失	「解放の鍵」使用まで		

44	赤の日記 7月29日	場所	自室・玄関
出現	2度目の建物乱立の世界開始から		
消失	「解放の鍵」使用まで		

45	赤の日記 8月2日	場所	過去の302号室・ベッドルーム
出現	過去の302号室開始から		
消失	302号室外の世界終了まで		

46	赤の日記 8月3日	場所	過去の302号室・ベッドルーム
出現	過去の302号室開始から		
消失	★ 赤の日記 8月3日を読むまで		

47	赤の日記 8月4日	場所	過去の302号室・ベッドルーム
出現	過去の302号室開始から		
消失	★ 赤の日記 8月4日を読むまで		

48	赤の日記 8月5日	場所	過去の302号室・ベッドルーム
出現	過去の302号室開始から		
消失	★ 赤の日記 8月5日を読むまで		

49	赤の日記 8月7日	場所	自室・玄関
出現	2度目の建物乱立の世界でダミーを倒した後		
消失	最後の戦いまで		

50	赤の日記 ?月?日	場所	自室・リビング
出現	赤い封筒取得後		
消失	最後の戦いまで		

51	ジョセフの手紙	場所	自室・物置部屋
出現	デモ「ジョセフと対面」※4後		
消失	最後の戦いまで		

52	ジョセフの記事	場所	アパートの世界・301号室
出現	アパートの世界開始から		
消失	アパートの世界終了まで		

※4：過去の302号室天井からジョセフの話を聞くデモ

最短フローチャート

ゲーム開始からクリアまで、最低限やらなければならないことのみに絞った最短クリアのためのチャート。これを利用すれば2時間以内のクリアも夢ではない!!

302号室

侵食された自室？
リビングの壁にある、顔型の汚れを見る

自室ベッドルーム・リビング・玄関
窓の外を見る
アイテムBOXをみる
玄関に近づきデモを見る
電話のデモを見る

自室・バスルーム
バスルームに行き、「鉄パイプ」を取り、壁に開いた穴に入る

地下鉄の世界

B1女子トイレ
B1女子トイレ内にある穴から、自室に戻る

自室・リビング
リビングの家具を動かし、アイリーンの部屋をのぞく

自室・ベッドルーム
シンシアからの電話を取る

B1女子トイレ
女子トイレにあるマネキンから「リンチストリートラインのコイン」を入手

B3運転席
リンチストリートラインホームの電車の運転室に入り、スイッチを押す

B3小部屋
シンシアと合流後、反対側ホーム南にある小部屋に入る

B4キングストリートラインホーム
B4キングストリートラインホームでシンシアからの連絡を聞く

B1キングストリートライン改札前
エスカレーターを昇り、改札のドアにある「誘惑の銘板」入手

B1キングストリートライン改札内
改札に入る

森の世界

自室キッチン
冷蔵庫から「チョコレートミルク」を入手

墓場
墓場に行き、謎の少年とジャスパーに出会う

希望の家前
希望の家玄関前でジャスパーに「チョコレートミルク」を渡し、「血文字の小さなスコップ」を入手

森の南東
希望の家南東の、手の形をした木の根がある場所で「血文字の小さなスコップ」を使い「錆びと血の鍵」を入手

自室
すぐ隣のエリアにある穴から自室に戻り、「錆びと血の鍵」をアイテムBOXに入れる

希望の家前
希望の家横の穴から自室に戻り「錆びと血の鍵」を持ってくる

希望の家前～内部
希望の家に入り、「経典の切れ端」を入手

希望の家内部
希望の家1Fのドアにある「起源の銘板」を入手

希望の家内部
1Fドアの中に入る

水牢の世界

B2
B2で「水牢外への鍵」を入手

屋上
屋上に行き、貯水タンクのハンドルを回す

牢獄3F
3F西南西の独房の穴から、B1シャワールームまで降りる

2F監視室
2F監視室でハンドルを左右どちらかに4回まわす

3F監視室
3F監視室でハンドルを右に2回まわす

牢獄3F
3F北北東の独房の穴から、B1厨房まで降りる

B1厨房
処刑室へのドアを調べて「監視の銘板」を入手

B1厨房
ドアに暗証番号0302を入力して処刑室に入る

建物乱立の世界

B3ケーキのある部屋
ケーキのある部屋で、「ゴーストが握っていた鍵」を入手

B7ペットショップ
ペットショップに行き、「アルバートスポーツの鍵」を入手

B5アルバートスポーツ
アルバートスポーツの鍵がかかった扉を開け、その先にあるエレベーターに乗る

エレベーター
エレベーターが到着したら、はしごを降りてシャワールームの北東にあるはしごを昇り先に進む

B15バー
異世界に戻り、バーの扉に暗証番号3750を入力して、奥に進む

螺旋階段
螺旋階段を一番上まで登る

207号室前
207号室のドアにある「混沌の銘板」を入手

207号室内
207号室に入る

アパートの世界

301号室
301号室寝室にある管理人の写真裏から「管理人室の鍵」を入手

管理人室
管理人室に入り、リビングで「アパート各部屋の鍵」を入手

102号室
102号室の冷蔵庫から「破れた赤い紙」を入手。302号室のドアにはさんで自室に戻る

自室・玄関・ベッドルーム
玄関で「赤の日記の切れ端の続き」を読んだ後、寝室で「人形がついた鍵」を入手

自室・玄関・ベッドルーム
異世界に戻り、303号室に入る

病院の世界

自室・玄関
自室玄関で「サキュバスの護符」を入手し、物置部屋で使う

自室・物置部屋
出現した窪みに対応する銘板をそれぞれはめ込み、開いた穴に入る

2F
エレベーターを2Fに呼ぶ

2F
2F病室のいずれかで「病室の鍵」を入手

2F
アイリーンのいる病室に、「病室の鍵」を使って入る

1F
1F洗浄室の穴から自室に戻る

自室・玄関・物置部屋
玄関で「小さな鍵」を入手し、病院の世界に戻る

1F
1Fエレベーターシャフト内で「小さな鍵」を使い、奥に進む

2度目の地下鉄の世界

B1女子トイレ
女子トイレの穴から自室に戻る

自室・玄関・リビング
玄関で「おもちゃの鍵」を入手。「リンチストリートラインのコイン」を持っていく

B3
B3電車内にあるおもちゃ箱から「汚いコイン」入手

自室・キッチン
自室に戻り、キッチンで「汚いコイン」を洗うと「1＄コイン」になる

B3
B3の自動販売機で「1＄コイン」を使い「殺害現場の鍵」を入手

B1キングストリートライン改札
キングストリートライン改札前で「シンシアの定期」、改札内で「電車のハンドル」を入手

B4
キングストリートラインホームの電車の運転室で「電車のハンドル」を使い、電車を動かす

B4
アイリーンと一緒に、B4にある紋章の扉に入る

2度目の森の世界

墓場
墓場で「たいまつ」を入手

自室・物置部屋
自室に戻り、「たいまつ」を灯油に浸す

墓場近く
たいまつに火をつけて墓場近くの井戸を調べ、「人形の頭」を入手

森の北西
湖の方向に1つ先のエリアにある井戸を調べ「人形の右脚」入手

トルーカ湖
トルーカ湖畔で「紋章のメダル」入手

南東端
希望の家から南東端のエリアにある井戸を調べ「人形の左脚」入手

聖母の岩手前
希望の家から北東に2つ先のエリアにある井戸を調べ「人形の左腕」入手

森の北東端
希望の家から北東端のエリアにある井戸を調べ「人形の右腕」入手

希望の家焼け跡
希望の家焼け跡の人形に各パーツを取りつける

希望の家地下祭壇
地下に降り、扉に「紋章のメダル」をはめ込み奥に進む

2度目の水牢の世界

3F
3F北独房3から、B1厨房まで降りる

B1処刑室
処刑室で「囚人のシャツ」を入手

自室・バスルーム
自室に戻り、「囚人のシャツ」をバスタブに浸す

地下への螺旋階段
地下への螺旋階段でアンドリューゴーストを封印して「水牢発電室の鍵」入手

B2水牢発電室
B2水牢発電室に入り、奥の紋章の扉に入る

2度目の建物乱立の世界

B5スポーツショップ
アルバートスポーツで「ケーキのろうそく」入手

B12シャワールーム
シャワールームで「ビリヤードの手玉」を入手

B12ゴミ溜め
ファンが回っている部屋手前のゴミ溜めから、「バレーボール」入手

B15バー
バーのビリヤード台に「ビリヤードの手玉」を置く

B5アルバートスポーツ
アルバートスポーツで、「バレーボール」をボールかごにいれる

B3ケーキのある部屋
ケーキのある部屋でケーキに「ケーキのろうそく」を立て、「猫のぬいぐるみ」を入手

B7ペットショップ
ペットショップで「猫のぬいぐるみ」をケージにいれる。アイリーンと合流

B8時計の部屋
時計のある部屋で逆さ時計のついた扉に入る

B15バー
異世界に戻り、バーの扉に暗証番号4890を入力し、奥の階段を降りる

B23
B23でダミーを倒して紋章の扉に入る

過去の302号室

リビング
リビングで「古びた絵本」と「赤の書」を読む

ベットルーム
ベッドルームで「赤の日記8月3日」、「赤の日記8月4日」、「赤の日記8月5日」入手

廊下
廊下の壁に刺さっている「希望のツルハシ」を抜く

自室・廊下
自室廊下の壁を「希望のツルハシ」で崩し、できた穴に入る

自室・隠し部屋
ウォルターの死体を調べて「解放の鍵」を入手

自室・玄関
玄関で「解放の鍵」を使い、鎖の錠をはずす

302号室の外の世界

302号室前
アイリーンと合流

1F東側フロア
1F東側のフロアにいる、ウォルターの父の霊を6ヶ所で見つける

管理人室
管理人室で「へその緒」を入手

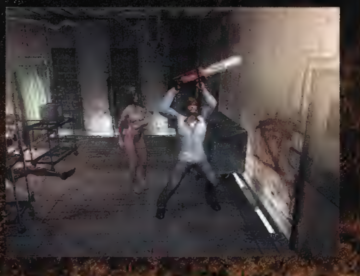
自室・隠し部屋
自室に戻り、隠し部屋に入る

儀式の間

儀式の間
ウォルターとの戦い


エクストラパート
Extra Part
SILENT HILL 4 -THE ROOM-

-AFTER THE 2nd ROUND-
2周目以降の追加要素



一度クリアしたセーブファイルから「新たなる恐怖」プレイすると、追加要素を楽しむことができる。これらを見つけることができれば、2周目以降のプレイがさらに楽しめるだろう。

新たなる恐怖

一度ゲームをクリアしてセーブをおこなうと、「新たなる恐怖」というファイルが作られる。新しくゲームをプレイするときに、このセーブファイルをロードして始めると、クリアしたゲームの状態やリザルトの得点によって、追加武器や追加衣装などを手に入れることができる。ここではその条件を紹介してゆく。

追加武器

チェーンソー

入手場所　森の世界・車のあるエリア



リザルトやエンディングに関わらず、2周目以降であれば入手可能。威力はあるが、モーションが遅いので突然敵に襲われると弱い。

DATA
通常攻撃：★★☆☆☆
溜め攻撃：★★★★☆
溜め時間：★★★★☆

通常攻撃：突き刺し



突き刺している時間だけ敵にダメージを与えることができる。

溜め攻撃：振り回し



威力は大きいが、倒れた敵や空中の敵には当たりにくいのが難点。

サブマシンガン（アイリーン専用）

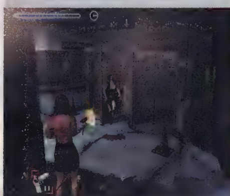
入手場所　アパートの世界　101号室



リザルトで90点以上をとったセーブファイルから始めると、アパートの世界で手に入れることができるアイリーン専用の武器。弾丸が無制限に撃てるが、使うたびに呪われ度が上昇する。

DATA
通常攻撃：★★★★★

通常攻撃：射撃



ゴーストも遠距離から安全にダウンを奪える。

アイリーンのコスチュームチェンジ

ナースの制服

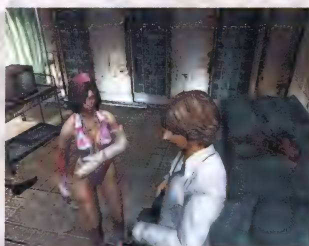


3周目以降に着用することができるアイリーン専用のコスチューム。普通のナース服よりもセクシーだ。これを着用したアイリーンの姿を見るためには最低でもゲームを2周半する必要があるが、それだけの価値はあるのだ。

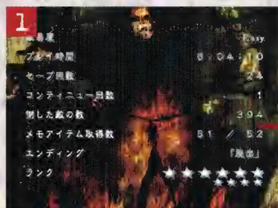


アイリーンの部屋に入ると、ソファの上にナースの制服がある。

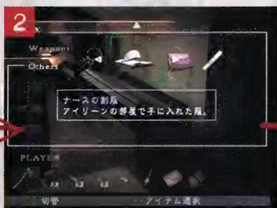
「ナースの制服」をアイリーンに着てもらうためには、次の条件を満たす必要がある。まず「脱出」または「母」でクリア済みのセーブファイルからゲームを開始する。そして「302号室の外の世界」の303号室で「ナースの制服」を取る。さらに「ナースの制服」をアイテムとして所持した状態で、「脱出」または「母」でゲームをクリアする。そのセーブデータでゲームを新たに始めると、難易度選択の次にアイリーンのコスチューム選択になり、ここで「Nurse」を選べば、「病院の世界」で合流後に、「ナースの制服」を着て登場するのだ。



露出度がとても高い制服だが、なぜアイリーンの部屋にあるのかは謎。



「脱出」か「母」でゲームをクリアする。Easyモードでプレイしてもよいのでそれほど難しくはないだろう。



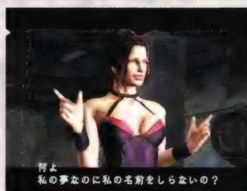
ウォルターとの戦いのときに「ナースの衣装」を持っていなければならない。ほかのアイテムを厳選しないといけなくなる。



衣装を持ったままクリアしたファイルから新しいゲームを始め、「Nurse」を選択して病院の世界に行こう。

シンシアのコスチュームチェンジ

儀式において「誘惑」を象徴するシンシアにも、なんと隠しコスチュームがある。コスチュームチェンジの条件は、4種類のエンディングをすべてクリアしているセーブデータから、さらにアイリーンのコスチューム選択画面で「Nurse」を選んでゲーム開始。地下鉄の世界でその姿が披露される。



ゲームを最低4周はクリアする必要があるが、ある意味その価値はある、かなり過激なコスチュームになる。



このコスチュームで「サービスだわ」と言われると、十分納得してしまうようなセリフに聞こえるから不思議だ。

SILENT HILL 4 -THE ROOM- STAFF INTERVIEW



「サイレントヒル4 ザ ルーム」を作り出した制作スタッフインタビュー。今作の真の姿がここでは存分に語られている。

DESIGN TEAM SIDE INTERVIEW

坪山優史／井上 順／原 尚美

302号室は本当に自分がそこに住んでいるかのようなリアリティを感じられる部屋を目指してデザインしました

—それではまず、皆さんが何のデザインをされていたのか教えて頂けますか。

井上：今回はクリーチャーのデザインを担当していました。

原：私はキャラクターのデザインをしていました。

—坪山さんはデザインの総括をなされていたと言うことですが。

坪山：そうですね。クリーチャーやゴーストをメインにデザインして、あとは全体のデザインを総括していました。シリーズの「1」「2」と関わっていたので、「4」に今までのサイレントヒル的要素を盛り込む役もしていましたね。

—全体的な世界観というのも皆さんで考えられたのですか？

坪山：企画当初はコアメンバーで、色々な企画を出しあって少しずつイメージを作っていくという感じでした。デザイナーとかプログラマーとか関係なくみんなで世界観を考えました。

—302号室は、どんなデザインの部屋にしようと思われたのですか？

坪山：舞台はアメリカなんですが、プレイした人がゲーム中で生活感を感じられるように、本当に自分がそこに住んでいるかのようなリアリティを感じられる部屋を目指して作りました。普段の生活でも、日常のいろいろなものに恐怖を感じることがあると思うのですが、サイレントヒルシリーズでは、日常感や現実感をどれだけ身近に感じてもらえるかというところがポイントなんです。

ヘンリーが住んでいるサウスアッシュフィールド周辺の風景の元となったイラスト。

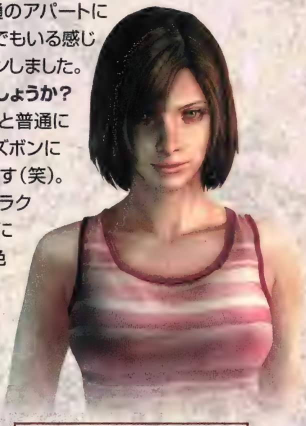




—異世界はどのようにデザインされたのでしょうか。
坪山：異世界はウォルターが創り出した世界に、302号室のヘンリーが取り込まれてしまうという設定ですよね。ウォルターが創り出した世界っていうのは、彼が生活してきた中で印象に残った……頭の中で認知されるもので構成されていますので、ウォルターが行動した範囲とか記憶の断片をステージにしました。

アイリーンは今までのシリーズの中でも、一番可愛くない女性を…（笑）

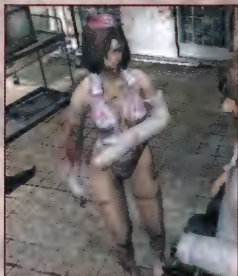
—原さんは、登場人物の中では誰をご担当されたのですか？
原：とりあえず全員ですね。私がデザインの最初から携わったのはウォルターの子供時代とシンシアだけです。当初は担当者に各キャラクターが割り振られていましたが、制作をする過程でキャラクター制作者の人数が増減したので、調整役も兼ねて全員のデザインに何かしらの形で関わったんです。また、シリーズのキャラクターの世界観を統一するために、前作のキャラクターデザイナーの百合さんにも調整役をお願いしています。
—そういえば今回の主人公はとても普通の青年ですね。
原：今作では、現実的で日常的な部分を出そうというコンセプトがあったので、主人公のヘンリーはすごいカッコイイとか、何か特徴があるキャラクターではないんですよ。普通のアパートにたまたま住んでいたという、平凡などこにでもいる感じの男性というところに重点を置いてデザインしました。
—最初はもっと違う格好とかしていたんでしょうか？
原：そうですね。初期のデザインはちょっと普通にしすぎちゃったんですよ。服装はシャツがズボンに入っていてすごいハイウエストだったんです（笑）。シャツの色も白じゃなかったんです。キャラクターと背景を別々に進めて、合わせた時になじむ色という形で、もうちょっと明るい色の方がいいだろうということで今の服装に変えました。
—ヒロインのアイリーンですがどういう女性像を目指して作られたのですか？
原：今までのシリーズの中でも、一番可愛くない女性を…（笑）。普通、隣のお姉さんっていうのは、とびっきりの美人であってほしいけど、普通の人が住んでいることが多いじゃないですか。そういう日常性みたいなことを念頭に置いて彼女をデザインしました。彼女はそういう意味で体型も足が太かったり、お尻が大きかったりとぽっちゃりしてるんですよ。



アイリーン

よくいる普通のお姉さんといった意図で制作されたアイリーン。とてもかわいいと思いますが…。

アイリーンのナース姿

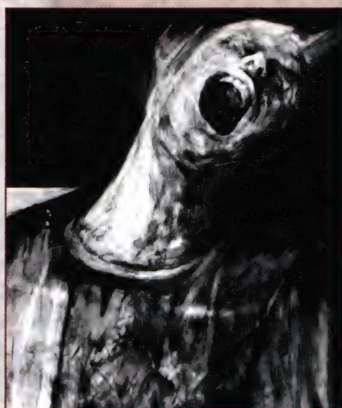


特別コスチュームとはいえ異世界には不似合いなナース姿。でも病院の世界にはぴったり？

クリチャー&ゴーストラフ案



ボトムスのラフ。すでに異様な姿で歩く様子まで伝わってくる。



ゴーストの設定ラフ。悲痛な表情から彼らの苦痛が感じ取れる。

—もう1人の、最重要人物のウォルターはどういうコンセプトでデザインされたのですか?

坪山: 今回のキャラクターは普通な感じにしつつ多少イケメン寄りになっているんです。今までのシリーズでは、かなりうだつの上がらない人たちばかりだったんで、見た目もちょっとキャッチーな感じで印象に残るようにしました。

—ウォルターはイラストを見ると優しそうな普通の人ですが、実は怖い人じゃないですか。そういった表現でなにか注意したところはあるのでしょうか。

坪山: 特にはないんですけど、見た目が怖そうで怖いというよりは、普通に優しい顔して残虐なことをするっていう方が怖いかなと思いました。普通の時は優しい顔、でも何を考えているかわからないというような。だから視線とかも微妙にずらしてあるんです。

—それでは、お2人のお気に入りのキャラクターや裏話があったら教えてください。

原: ゲームをある条件のもとクリアするとアイリーンのコスチュームがかわるんです。おまけ的要素であまりお目見えしないコスチュームのアイリーンを作っていて一番楽しかったです。

坪山: 僕はリチャードのゴーストかな。敵でスクラッチするような動きのキャラクターがいるんですけど、そんな動きをする敵って、今までになかったかなと思います。リチャードのゴーストは見た目が普通のオジサンというかゾンビっぽくて誰にでも想像できるようなデザインだったりするんですけど、そういうものが異常な動きをする、みたいなところに力を入れましたね。そういうところが今回自分でもおもしろいなと思います。



没クリーチャーラフ

残念ながら未使用となった没クリーチャー。死神のような姿をしているがどこかかわいらしい。

僕は人に襲われるのが一番怖いなと思ってて、ゴースト一体一体の個性をリアルに出していきたいと思っていました

—井上さんがデザインしたクリーチャーやゴーストは何でしょうか?

井上: クリーチャーではスニファードッグとウォールマン、あとはゴースト系が多いですね。

—今回初登場のゴーストですが、助けを求めて徘徊しているというゴーストらしさを出すということで、どう工夫されたのですか?

井上: 僕は人に襲われるのが一番怖いなと思ってて、ゴースト一体一体の個性をリアルに出していきたいと思っていました。元々各ゴーストの特徴は決まっていたので、僕は外見的なイメージをデザインしていきました。



シンシア ゴーストのポスター

店頭用のポスターとし描かれた物。人間の姿はとどめているものの、恐ろしい形相がかなり不気味だ。

―ゴーストは生前の姿がそのまま残っていて、生きているわけでもないと…そんなところに怖さを感じたのですが、動きの面もかなり力を入れた部分なのでしょうか？

坪山：そうですね。プログラム的にはアイケーハンドルというのを使って床の凹凸に対して、引きずる足が沿って移動したりとか、その場所の形をリアルタイムに反映している、というところが今までになかったことです。クリーチャーはウォルターの深層心理が創り出した何かが具現化してできたもので、ゴーストはウォルターが殺した人たちが、その世界に取り込まれてしまって徘徊しているんです。殺されてしまった人たちにしてみれば、ウォルターの世界はまだよくわからない曖昧な世界という感じで、だから壁も突き抜けちゃう。

―なるほど。みなさんの中で特にこれは完成度が高いと自信のあるクリーチャーやゴーストを紹介して頂けますか。

井上：僕はポスター制作でシンシアがゴースト化したヴィクティム16を作ったんですけど、それが結構怖いなって思います。

坪山：僕も、見た目には今までにあるような日本の古典的な怖さを持った姿をしているんだけれど、それが異様な動きをするとか、そういうところで怖さを感じてもらいたいと思います。

―最後に、こんなボツクリーチャーやキャラクターを作りたかったというのがあればお聞きしたいのですが。

坪山：巨大な物とか…。普通に歩いてると一部しか見えないような物とか。それで歩いていくうちにだんだん実像がわかるっていう物とかが作りたかったですね。

井上：僕は、人間とわかるものなんですが、シルエットが全く別物だったりする物とかが作れたらいいな～と思っていました。

原：私は、すごく太くて部屋から出られないくらいの人とか、今作は登場人物におばさんとかおばあさんがいなかったので、ちょっとしわしわ風の女性を出したかったです。

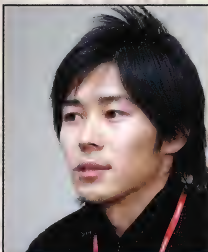
あと、明らかにヒロインらしいかわいいキャラとか、きれいなヒロインを作ってみたいとも思いましたね。

―次回作を作られるならそういったキャラクターが出てくるかもしれないということですね。デザインチームのみなさんありがとうございました。



坪山優史

今作のあらゆるデザインの総指揮を勤めた。



井上　順

クリーチャーデザインの中でも主にゴーストのデザインを担当。



原　尚美

ヘンリーを始め、キャラクター全般のデザインを担当。

SCENARIO/SOUND/PROGRAM TEAM SIDE INTERVIEW

山岡 晃／村越 卓／藤井秀行／秋山真人

今回は「新しいサイレントヒルを作る」というのが1つの課題でした

―今回のコンセプトはズバリ？
山岡：コンセプトはやはり表と裏、つまり現実世界と異世界です。これはサイレントヒルならではの世界観だと思うんですね。そして、今までのサイレントヒルの世界は広大なマップを行ったり来たりと、「街」が基本だったんですが、今回は「ザ ルーム」とサブタイトルにもあるように、「部屋」がテーマです。自分の部屋という場所は一番安心できるところですよね。そういう安心できる場所から、もし出られなくなったら！？　閉じこめられたら！？　そこが恐怖に包まれていったら！？　これほど怖いモノはないだろうと思いました。そこに、サイレントヒルならではの現実世界と異世界という要素をマッチングしたところが、「4」の根底に流れているものですね。
―最も安心できる場所が安心できなくなるっていうのは、かなり怖いですね。ただそれをゲームにするのは難しいと思うのですが…。
山岡：そうですね。だから今回はゲームシステム的にも「部屋」っていうのが重要になってくるんですけど、302号室では自己視点なんですよね。それは、プレイヤーがあたかも自分の部屋にいるような感覚を持っていただけるようにした結果です。さらに、そこに僕たちで仕掛けたさまざまな演出が入っている、という感じです。
―「4」の制作経緯や、試行錯誤したことなどがありましたら教えてください。
村越：「4」の制作は「2」が終わってすぐ始めました。「3」と「4」とは実は同時進行だったんですよ。今回は、"新しいサイレントヒルを作る"というのが1つの課題でした。元々は「サイレントヒル」という名前がサブタイトルになるぐらいのつもりでスタートしたんです。
―もしかしたら「ザ ルーム～サイレントヒル」になっていたかもしれないということですか？
村越：わかりやすく言えばそうですね。それでスタート当初、企画に2～3ヶ月の期間を費やしたんですよ。当時は「2」の制作が終わったばかりだったので、その完成度とかを話しあいながら、どのくらい新しくするかというのを決めていきました。それで、ある程度練った企画を3案用意して、その中で一番怖いものが選ばれた、という流れです。
―では「ザ ルーム」がサブタイトルになった決め手は何ですか？
山岡：サイレントヒルの新しい打ち出し方というか、表現をしたかったからですね。「サイレントヒル4　ザ ルーム」というタイトルなら、いろいろな人に"新しいサイレントヒル"として認知してもらえるし、基本は「サイレントヒル」であって、でも今までとは違うっていうことがすぐにわかるから、ということです。
―今回は、ゲーム開始時点ではシナリオの全体像が見えませんよね？
村越：そうなんです。現実世界と異世界を行ったり来たり

日常感と非日常感


どこにでもあるアパートと街並みが再現されている本作。徹底的にリアルさを求めている。

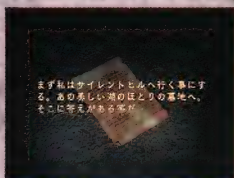

異世界はどこか普通でどこかがおかしい雰囲気となっている。それが恐怖感を演出している。





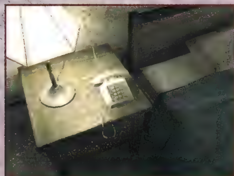
しているうちに、少しずつ物語が積み上がっていくような感じです。それは、物語を求めるプレーヤーが能動的にシナリオを読み解くようにしたいといいますか、言い換えれば、ヘンリーが能動的な立場でシナリオを展開させるっていう形を表現したかったからなんです。ですから、シナリオ上では重要なイベントであっても、ゲーム上では必須のイベントじゃないものもあるんですよ。たとえば、ドアスコープから外を覗くことができますが、一部を除いて必須ではないんですよ。自分から能動的に調べたり探したりしないと、シナリオの全貌はわからない。そうすることで、あんまりシナリオを押しつけがましいものにしたくなかったんですよ。シナリオを味わいたい人は、じっくり噛みしめていけば味わえますし、アクションを楽しみたい人は、物語の謎は残りますがヘンリーの操作に集中できる、というわけです。いろいろなプレイスタイルがありますので、それに答えるひとつの方法としてこのようにしました。

ストーリーを解き明かす鍵



赤い紙が自室に届くたびに、物語がパズルのように組上がっていく。

サイレントヒル4のサウンド



電話の鳴る音の一つをとっても音へのこだわりを感じさせる。



ゲームの「インタラクティブ性」の1つに、耳から入ってくる情報の演出というのがある

—山岡さんが今回のサウンド面でこだわった点などをお聞かせください。

山岡：サイレントヒルは「1」からずっと関わっていて、こだわりそのものは「1」から変わっていません。ほかのゲームとは違うモノを表現したいというのがまずあります。普通のゲーム音楽はこのポイントで音楽が奏でられて…といったような、システム上の制約みたいなものがあるんですけど、そういうところから変えたかったんです。ここで音楽を入れたいけど、これじゃあ普通だからやらないでおこう、といったような。そこで、音楽というモノを鳴らさない。ゲームの"インタラクティブ性"のひとつに、耳から入ってくる情報の演出っていうのがあると思うんですよ。それを利用して、たとえば工場にいるような雑音が突然鳴り出して、びっくりしたり、嫌な音だと思ってくれたりといった反応が期待できればいいなと思いました。ゲーム中流れるのが、音楽である必要がない、音楽であろうが効果音であろうが関係ないだろうというのが、ずっと「1」から続けているこだわりです。これは「4」でも変わっていません。

—そうすると音楽の作り方も特殊なんでしょうか。

山岡：そうですね。音楽とか効果音を、ゲームがまずあってそれに乗せるんじゃなくて、まず最初に自分でサウンドトラックを作ってしまった点ですね。つまり、まず曲をガンガン作って、そこからゲームに合う音をはめていくという方法をとっています。だから今回、サウンドトラック(コナミスタイル専売CD)って言ってますけど、サントラの3分の1はゲーム中に使われていない音ばっかりなんですよ(笑)。

—そうしたこだわりを実現するために、苦労するのはどんなところですか？

山岡：プログラム的には実際やってみると大変で、作るのがめんどくさいんで

すよ。普通に音を鳴らさずに、演出によってボリュームを変えたり、こもった音にして隣から聞こえているようにしてみたり…。その作業は大変ですけど、逆にそれをやらないとゲーム中でリアルな体験を得られないと思います。

―秋山さんはイベントプログラムを担当されていますが、具体的にはどんなことをするのですか？

秋山：例えば、森に男の子がいて、そこに近づくと何かが起きて…といったようなデモを起こさせるための仕組み、それを設置していくのがイベントプログラムです。ほかにも、何かモノが置いてあって、そこをプレイヤーが調べたりすると「これは何々だ」というテキストを表示させたり、何かしらのリアクションを返すことも、イベントプログラムの部分になりますね。

ゲームの世界から意識が離れてしまわないように…それをなくすために「プレイアブルデモ」を採用しました

―今回の新要素である「プレイアブルデモ」に、秋山さんも深く関わっていると思いますが、特にどのへんを重視したのでしょうか？

秋山：全体的なゲームの流れを止めたくないということで、プレイヤーが操作しているヘンリーの横で誰かが勝手にしゃべっているというような状態を、すごく自然な感じに仕上げることを気にしていました。「プレイアブルデモ」というのは、プログラム的にも特殊な仕組みを持っていまして、普通にモーションデータを感知してるってだけではないんです。



―簡単に言うと「プレイアブルデモ」というのは、どういう言葉で表現できる手法なんですか？

秋山：チーム内では、「半デモ」って呼んでいましたね。もしくは「0.5デモ」とか（笑）。

山岡：基本的に、ゲームってプレイヤーがコントローラーを操作してキャラクターを動かしますよね。そこに、何かのきっかけで操作ができないドラマシーンとかが入りますよね。そんなふうに、デモって呼ばれている部分と、コントローラで操作するプレイヤブル部分と、大きく2つに分かれます。デモはプレイヤーがまったくコントロールできない状態でドラマが始まっちゃったら、見ているだけですよね？　そうなると客観的になってしまって、ゲームの世界から意識が離れてしまう。それをなくすために「プレイアブルデモ」を採用したんです。プレイヤーがコントロールできる状態を保ってデモも見られる、というわけです。たとえば、森で出会うジャスパーのデモは、あれも普通のデモだと、あそこに行くとプレイヤーは何もできずにジャスパーの話を聞くだけ。でも、「4」だとそのままキャラクターを自分で動かせるんですよ。さらに、プレイヤーも操作できるから、離れていけばジャスパーの声も小さくなっていくんです。そういうところが、「プレイアブルデモ」の手法です。

プレイアブルデモ



プレイヤーが操作できつつ、デモが流れる技術。ジャスパーの会話シーンなどで使用。



遠ざかると字幕も合わせてだんだんと薄くなっていくというこだわりよう。

クリーチャーやゴーストの動き

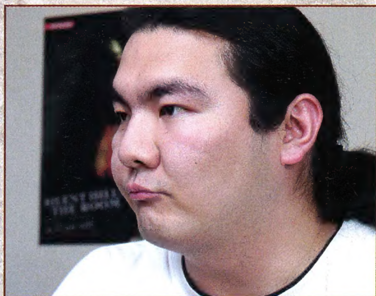


クリーチャーやゴーストはそれぞれが個性的なそして異常な動きをする。

何かがズレている



普通な感じを少しだけ持っていながら、どこか違和感がある特殊なデザイン。



—クリーチャーとゴーストで、動きの違いという点ではかなり注意されたんですか？

藤井：モーションまではデザイナーさんが作るので、それをいかにプログラム上で動かすか、というところがポイントでした。

—その中でも苦労した点はありますか？

藤井：自然に手足を振るとか、自然に何かを掴むとか、そういう動きに特に苦労しましたね。クリーチャーやゴーストはモデルにするモノがないですから、プログラムで「らしく」動かすには、試行錯誤の連続なんです。

—それでは最後に、"サイレントヒル4の怖さ"を言葉で表すとすると何であるかをみなさんお聞かせ下さい

藤井：私は、ゴーストが意外と普通の生きている人っぽい形なのに、変な動きをするっていう、「アンバランスな怖さ」ですかね。

秋山：302号室から窓を覗くこととかできますが、一切内外から干渉できないんですよ。そこが「閉鎖的な怖さ」の部分で、今回新しいと思いますね。結局、自分は1人ということなんだなって。それから今回、この主人公は最悪の事態に巻き込まれた、一方的な被害者ですよね。異世界に行ったら行ったで、成仏しきれない人たちが襲ってきたりして、自分の現状を把握できないまま一方的に降りかかってくる災厄っていう怖さもあると思います。

村越：これはシリーズを通してなんですが「奇妙な形」ですね。今回は、普通の物がちょっとだけ何かズレているっていう部分に、サイレントヒルの独特の怖さが含まれているんじゃないかなと。あと、もう1つはシナリオ的に、第1コンセプトは恐怖なんですが、ただ恐いだけでは終わらせないっていうこだわりがあります。ただ怖いだけじゃなくて、何かこう衝撃として胸に残るというか、怖さプラスアルファなものを組み込みました。

山岡：今までのサイレントヒルシリーズでは、霧や暗闇で見えない怖さがメインにあったと思うんですが、今回では別の恐怖を描いているんです。それは誰かに追われる、でも誰に追われているかわからないという、怖さなんですよ。最終的に一言で言えば「追われる恐怖」というところですかね。

—シナリオ・サウンド・プログラムチームのみなさんありがとうございました。



山岡　晃

作品全体のプロデューサーでもありサウンド面も担当。



村越　卓

ディレクター兼シナリオライター。物語のすべてを知る人物。



藤井秀行

クリーチャー＆ゴーストの動きのプログラミングを担当。



秋山真人

プレイアブルデモやイベントプログラムなど、各種演出を担当。

KONAMI OFFICIAL BOOKS
SILENT HILL 4 -THE ROOM- 公式ガイド コンプリートエディション

Planing & Editing
新井貴子／高口友昭（Konami Media Entertainment）
濱口正樹／竹部晴信／松下貴人／池田哲朗（株式会社不知火プロ）
角田淳／植竹貴史
Writing
角田淳／藤井浩／根本きむち／植竹貴史
Art Direction
荒川　実（Atelier Ampersand）
Layout
株式会社エストール
Cover Design
島田忠司／門倉徳映（Banana Studio）
Photograph
紫泉寛／本松紳司（ハンド・メイド）
Produce
亀井英雄（Konami Media Entertainment）
Supervise
株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

2004年7月20日　初版第1刷発行

発行人　永田昭彦
編集人　内藤收由
発行所　株式会社コナミメディアエンタテインメント
〒150-0043
東京都渋谷区道玄坂1-12-1　渋谷マークシティウエスト

＜書籍の乱丁・落丁に関するお問い合わせ＞
コナミホットライン：TEL 0570-086-573
月～金曜日9:00-19:00（祝祭日除く）
※書籍の内容、ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

＜販売・営業に関するお問い合わせ＞
ブックセンター：　TEL 03-5458-6436
月～金曜日10:00～16:00（祝祭日除く）

印刷所　　凸版印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は小社ブックセンターまでお送りください。
小社送料負担により、お取り替えいたします。
但し古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。
本書の一部または全部を無断で複写複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

©1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"SILENT HILL" is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

©2004 Konami Media Entertainment
Printed in Japan

ISBN4-86155-009-2　C0076

NK0009

URL http://www.konami.co.jp/kme/

© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo
© 2004 Konami Media Entertainment
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"SILENT HILL" is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

プレイステーション2

ISBN4-86155-009-2

C0076 ¥1286E





株式会社コナミメディアエンタテインメント
定価:1,350円(本体1,286円)⑤

© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo
© 2004 Konami Media Entertainment
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"SILENT HILL" is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.

プレイステーション2